

TODO BECKHAM
+
GRATIS
• Suplemento TODO BECKHAM
• La película en DVD RECOIL
Especial Verano
núm. 144 Julio-Agosto 2004 • 3,00 Euros
SÓLO 3,00 €
SUPERJUEGOS
GUÍAS COMPLETAS: HITMAN CONTRACTS Y OBSCURE (PS2-XBOX)
CONCURSO NINTENDO
¡ 3 GBA SP TRIBAL EDITION + JUEGO !
CONCURSO MASHED
¡ 20 JUEGOS(PS2/XBOX) + 20 MINI-TOALLAS !
BURNOUT 3
¡Abróchate el cinturón!
PLAYSTATION 2
XBOX
PLAYSTATION 2
XBOX
OBSCURE
Descubre el Survival Horror de la temporada
¡y además!
• Onimusha 3
• Colin McRae Rally 5
• Driv3r
• Richard Burns Rally
• Catwoman
• Combat Elite
• Formula One 2004
• Mashed
• Athens 2004
• Shrek 2
• Flatout...
SPIDER-MAN 2
¡LA SENSACIÓN DEL VERANO YA ESTÁ AQUÍ!
8 420565 037006 00144


LEGAL. ILEGAL. AMBOS
DRIV3R™
"POR FIN SE ACERCA LA HORA DE DISFRUTAR DE LA GRAN OBRA MAESTRA DE REFLECTIONS... SU JUGABILIDAD SERÁ ABSOLUTAMENTE EJEMPLAR"
PLAYSTATION 2 REVISTA OFICIAL
"DESCUBRE LA MEZCLA MÁS EXPLOSIVA DE COCHES Y ACCIÓN"
HOBBY CONSOLAS
DRIV3R
¡YA A LA VENTA!
EPIC
EPIC DRIV3R La banda sonora-
Disponible en Epic Records
www.sonymusic.co.uk
XBOX
PlayStation 2
16+
PlayStation®2
XBOX
REFLECTIONS
16+
www.pegi.info
"Driver™ 3" © 2004 Atari Interactive Inc. All Rights Reserved. Designed and developed by Reflections Interactive Limited an Atari development studio. Published and distributed by Atari Europe S.A. All trademarks are the property of their respective owners.
Microsoft, Xbox and the Xbox logos are either registered trademarks or trademarks of Microsoft Corporation in the US and/or others countries. "PS" and "PlayStation" are registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. All Rights Reserved.

SUMARIO Nº144

SUPERJUEGOS

www.grupozeta.es

GRUPO ZETA

Fundador: **ANTONIO ASENSIO PIZARRO**

Presidente: **Francisco Matosas**
Vicepresidente: **Antonio Asensio Mosbah**
Consejeros: **Josep María Casanovas** y **Serafín Roldán**
Secretario: **José Ramón Franco**
Vicesecretario: **Enrique Valverde**
Director Editorial y de Comunicación: **Miguel Ángel Liso**

Director General de Revistas, Libros y Multimedia: **José Luis García**
Director de Coordinación de Revistas: **Jesús Maraña**

Comité Editorial: **Josep María Casanovas, Antonio Franco, Miguel Ángel Liso, Jesús Maraña, José Oneto** y **Jesús Rivasés**

Director General de Finanzas y Control de Gestión: **Conrado Carnal**
Director General de Prensa: **Joan Alegre**
Adjunto al Presidente: **Julio Martínez**

REDACCIÓN
Director de Revistas de Videojuegos: **Luis Jorge García**
Director: **Marcos García Reinoso**
Subdirector: **José Luis del Carpio Peris**
Director de Arte: **Alfonso E. Vinuesa Vidal**
Redactor Jefe: **Bruno Sol Nieto**
Redacción: **Roberto Serrano Martín**
Maquetación: **José Luis López**
Colaboradores: **Daniel Rodríguez, Ana Márquez** (edición), **Lázaro Fernández, Javier Iturrioz, Javier Bautista, Luis Mittard, E. Rodríguez** y **A. Jiménez**
Sistemas Informáticos: **Javier Rodríguez**
Dirección: C/ O'Donnell, 12, 28009 Madrid
Tel: 91 586 33 00 E-Mail: **superjuegos@grupozeta.es**

UNIDAD DE REVISTAS GRUPO ZETA 

Director Gerente de Revistas: **Juan Pescador**
Director Comercial, Marketing y Desarrollo: **Carlos Ramos**

Adjunta a Gerencia de Revistas: **Ángela Martín**
Directora de Marketing: **Marisa Casas**
Director de Publicidad: **Julián Poveda**
Director de Desarrollo: **Carlos Silgado**
Adjunta a la Dirección de Coordinación de Revistas: **Anabel Rodríguez**

Jefe de Producto: **Mar Lumbreras**
Director de Producción: **Jordi Omella**
Producción: **Ángel Aranda**
Dirección de Recursos Humanos: **Joan Buj**
Suscripciones, números atrasados y atención al lector:
91 586 33 00 de 9-14 H.

PUBLICIDAD
Director de Publicidad Zona Centro: **Carlos Rodríguez**
Director de Publicidad Cataluña: **Francisco Blanco**
Directora de Publicidad Internacional: **Gema Arcas**
Coordinación de Publicidad: **Mar Sanz**

DELEGACIONES EN ESPAÑA
Centro: Mar Lumbreras (Jefe de Equipo). C/O'Donnell, 12, 28009 Madrid. Tel.: 91 586 33 00. Fax: 91 586 35 63
Cataluña y Baleares: Juan Carlos Baena (Delegado). C/ Bailén, 84, 08009 Barcelona. Tel.: 93 484 66 00. Fax: 93 265 37 28
Levante: Javier Burgos (Delegado). Embajador Vich, 3, 2º D, 46002 Valencia. Tel.: 96 352 68 36. Fax: 96 352 59 30
Sur: Mariola Ortiz (Delegada). Hernando Colón, 5, 2º, 41004 Sevilla. Tel.: 95 421 73 33. Fax: 95 421 77 11
Norte: Jesús Mª Matute (Delegado). Alameda Urquijo, 52. Aptdo. 1221. 48011 Bilbao. Tel.: 609 45 31 08. Fax: 944 39 52 17
Canarias: Mercedes Hurtado (Delegada). Tel 653 904 482

DELEGACIONES EN EL EXTRANJERO
Alemania: IMV GmbH. Karl Heinz Grünmeier. Munich. Tel.: 49 89 453 04 20, Fax: 49 89 439 57 51. **Benelux**: Lennart Axe & Associates, Lennart Axe. Bruselas, Tel.: 32 2 649 28 99, Fax: 32 2 644 03 95. **Suecia**: Lennart Axe & Associates. Caroline Axe. Estocolmo. Tel.: 46 8 661 01 03, Fax: 46 8 661 02 07. **Francia**: MSI Mussel Media. Elisabeth Offergeld. Paris. Tel.: 33 1 42 56 44 22. Fax: 33 1 42 56 44 23. **Italia**: F. Studio di Elisabetta Missoni. Elisabetta Missoni, Milan. Tel.: 39 02 33 61 15 91. Fax: 39 02 33 60 10 40. **Gran Bretaña**: GCA International Media Sales. Greg Corbett. Londres. Tel.: 44 207 730 60 33. Fax: 44 207 730 66 28. **Portugal**: Ilimitada Publicidade. Paulo Andrade. Lisboa, Tel.: 351 21 385 35 45. Fax: 351 21 388 32 83. **Suiza**: Intermag. Cordula Nebiker, Basel. Tel.: 41 61 275 46 09, Fax: 41 61 275 46 10. **USA**: Publicitas Globe Media. John Moncure. New York. Tel.: 1212 599 50 57. Fax: 1212 599 82 98. **Grecia**: Publicitas Hellas SA. Sophie Papapolyzou. Maroussi, Tel.: 00 30 1 685 17 90. Fax: 00 30 1 685 33 57. **Japón**: Nikkei International CRC, Hisayoshi Matsui. Tokyo. Tel.: 81 3 5259 2681, Fax: 81 3 5259 2679. **Singapore**: Publicitas Major Media (s) Pte Ltd, Adeline Lam, Singapur, Tel.: 65 536 11 21. Fax: 65 536 11 91. **Taiwan**: Publicitas Taipei. Noah Chu. Taipei, Tel.: 866 2 2754 3036, Fax: 886 2 2754 2736. **Korea**: Sinsegi Media Inc, Jung-Won Suh. Tel.: 82 2 313 1951, Fax: 82 2 312 7535. **México**: Grupo Prisma, David Nieto Barssé. **México**. Tel.: 52 55 20 75 00. Fax: 52 52 02 82 36.

Fotomecánica: GIGA. C/Julián Camarillo, 26. 28037 Madrid. Impresión y Encuadernación: Avenida Gráfica. C/ Severo Ochoa, 5. Distribuye: DISPESA. C/Bailén, 84. 08009 Barcelona. Teléfono: 93 484 66 00 - FAX 93 232 28 91. Distribuidores exclusivos para la República Mexicana: Ediciones B México, S.A. de C.V. Distribución en Argentina: Brihet e Hijos S.A.

Depósito Legal B. 17.209-92   Printed in Spain
SUPER JUEGOS es una publicación mensual producida por EDICIONES REUNIDAS S.A.

Esta publicación es miembro de la Asociación de Revistas de la Información (ARI), asociada a la Federación Internacional de Prensa (FIPP)



Especial Verano



Burnout 3

Criterion vuelve a convertir las autopistas de medio mundo en un campo de batalla. Circula por el carril contrario, enchufa el turbo y prepárate para provocar los accidentes más brutales.



Tekken 5

Namco trabaja sin descanso en la nueva entrega de su saga más famosa. Te lo contamos todo en un extenso reportaje, pródigo en pantallas e información.

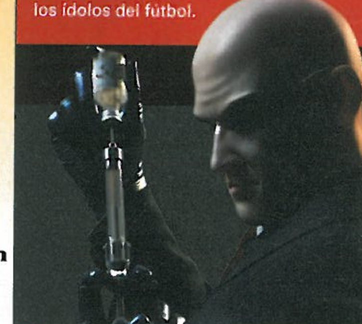


Un verano de lujo

SuperJuegos se despide de vosotros hasta finales de agosto con un número especial de Verano, en el que os ofrecemos además de un cargamento de *reviews*, noticias y reportajes, la película en DVD *Recoil* y un interesante libro sobre David Beckham, uno de los ídolos del fútbol.

Y ADEMÁS...





SECCIONES





SUPERGUÍAS

EDITORIAL

Jamás un verano había dado tanto de sí en el mundo del videojuego. La oferta existente de títulos va a dejar a más de uno con el símbolo de la interrogación planeando sobre sus cabezas. No os preocupéis, echad un vistazo a las páginas de la revista y saldréis de dudas; o no, porque cada vez las compañías y los programadores nos lo están poniendo más difícil. Aunque de una cosa estamos seguros, la calidad es tan elevada que la elección siempre será acertada. Por fin hemos podido echarle el guante a la versión final de Driv3r, disputar con Alonso los Grandes Premios de Shangai y Bahréin, y sufrir junto a un grupo de estudiantes el rigor mortis de Obscure, quizá la mayor sorpresa de este recién inaugurado verano y del que os ofrecemos una guía completa para que no lo paséis excesivamente mal. El otro gran protagonista de nuestra portada es la tercera entrega de la saga Burnout que desde sus orígenes ha marcado un antes y un después en el género automovilístico y promete regresar con más fuerza, calidad y velocidad que nunca. Y estos han sido tan sólo unos pocos ejemplos de lo que os espera en este número especial de verano en el que además del contenido habitual os hemos querido preparar unas sorpresas que esperamos sean de vuestro agrado.

<<Marcos García>>

NOTICIAS

NINTENDO

Dale al tam-tam

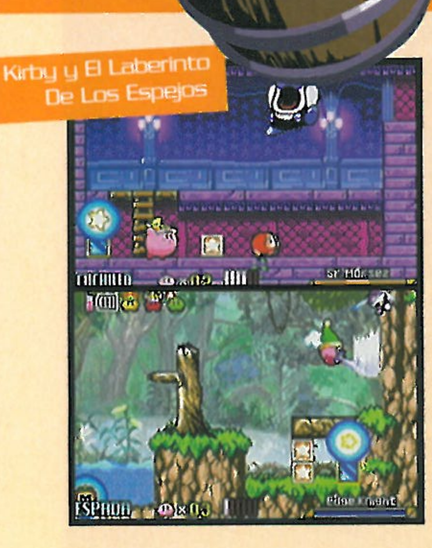


Nintendo se ha preparado a fondo para el periodo estival. En primer lugar, nos ofrece un refrescante juego musical protagonizado por un personaje clásico de la compañía. En *Donkey Konga* lo importante es el ritmo y demostrarlo aporreando el mando, *DK Bongo*, que incorpora un micrófono para detectar palmadas. El repertorio del juego incluye 30 canciones, desde infantiles, clásicas a éxitos pop. Su lanzamiento está previsto para octubre. Dentro de la línea de títulos para **GameCube**, **Nintendo** lanzará a lo largo del año *Wario Ware Inc.*, un título de minipruebas del mismo corte que *Mario Party*. Por otra parte, parece que por fin llegará a nuestras fronteras *Animal Crossing*, en el que nuestros personajes vivirán como en un típico juego de simulación. Por último, para **GBA SP** tenemos unas Olimpiadas para *Hamtaro* y sus amigos, y una nueva aventura de Kirby.

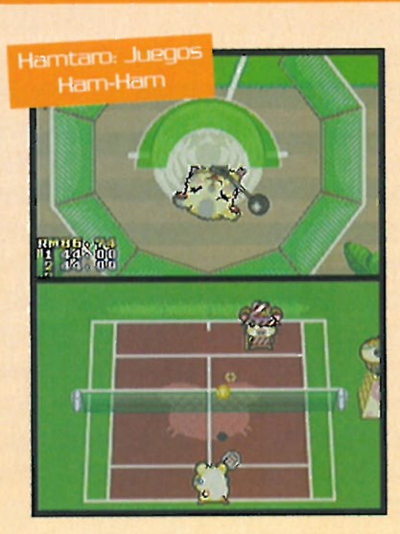


... y para Game Boy Advance SP

Kirby y El Laberinto De Los Espejos



Hamtaro: Juegos Ham-Ham



Wario Ware Inc.



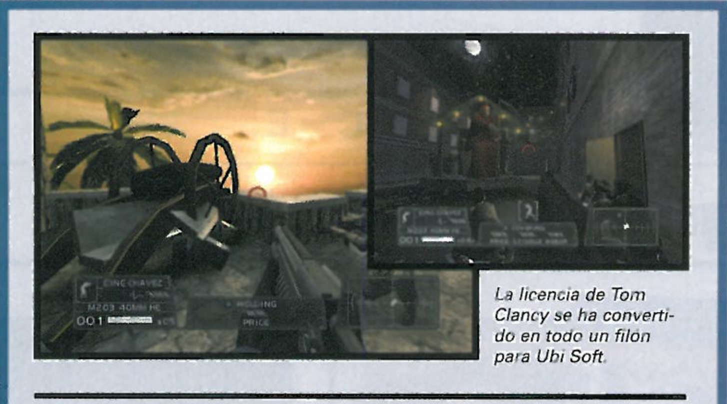
Animal Crossing



GBA SP Tribal Edition

La gama de **Game Boy Advance SP** cuenta ya con un nuevo modelo. Bajo el apelativo de *Tribal Edition*, la consola se basa en la moda y culto hacia el tatuaje, con un diseño basado en las tradiciones polinesias e indias que le otorgan un aspecto original. Se pondrá a la venta a partir del 18 de junio a un precio aproximado de 129 Euros.





La licencia de Tom Clancy se ha converti-do en todo un filón para Ubi Soft.

UBI SOFT

Rainbow Six 3 para Xbox y GC

El juego de **Ubi Soft** verá finalmente la luz para **GameCube**, con las mismas características que presentó en las versiones de **Xbox** y **PlayStation 2**. Pero la franquicia de *Tom Clancy* sí contará con una nueva entrega para la consola de **Microsoft**, ***Rainbow Six 3: Black Arrow***, en el que encontraremos una campaña completamente nueva para un jugador, nuevos modos de juego basados en objetivos y unos enemigos con una Inteligencia Artificial mejorada.

Además, ***Black Arrow*** se va a convertir en uno de los juegos que incorporan opciones **Xbox Live**, como torneos creados por el usuario, enviar mensajes y poder consultar las estadísticas de un clan determinado.



PROEIN

Bujingai Sword Master

La distribuidora española **Proein** va a ser la encargada de publicar la aventura de **Taito**, ***Bujingai: Sword Master*** en nuestro país. El juego es una aventura con una perspectiva en tercera persona que recrea un mundo postapocalíptico en Asia. El héroe, llamado Lau, parece sacado de una película de acción de la factoría del cine de Hong Kong, aunque el aspecto gráfico tenga un estilo fantástico. Lau es capaz de combatir contra múltiples enemigos, además de planear, correr por las paredes. Para mejorar aún más el aspecto gráfico, para la animación de todos los personajes se ha utilizado la captura de movimientos.

//La aventura de Taito llega a España//



KONAMI

Nueva página web en castellano

La compañía japonesa ha inaugurado un portal para los usuarios de habla castellana desde el pasado día 3 de junio. En la siguiente dirección, http://www.konami-europe.com hallarás todo sobre sus novedades.

RESULTADOS CONCURSOS

CONCURSO DOS POLICIAS REBELDES II

Ganador de 1 Chaleco, 1 Reloj G-Shock, 1 Juego y 1 Camiseta:
Lansana Danfakha (BARCELONA)

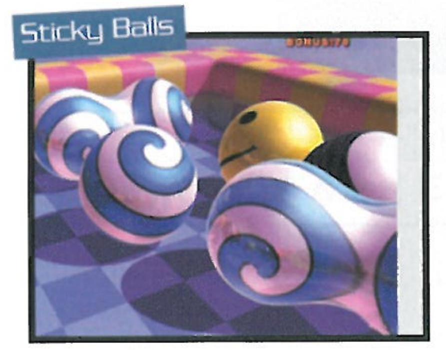
Ganadores de 1 Juego y 1 Camiseta:
Luis Miguel Díaz Blanco (MADRID)
Cándida Delgado Cruz (LAS PALMAS G.C.)
Sergio Franquesa Olivares (BARCELONA)
Javier López Pérez (BARCELONA)
Vicente Pérez Villa (VALENCIA)
José Antonio Prat (BARCELONA)
José Luis Estévez Gómez (PONTEVEDRA)
Fernando Hernández Palomares (BARCELONA)
María Isabel Rodríguez Vicente (MADRID)
Juan Luis Conde Bandé (LUGO)
Fernando Gonzalvo Trueba (ZARAGOZA)
Carlos Alberto de Dios Silva (MALAGA)
Micav Munir (BALEARES)
Antonio Luis López Astacio (SEVILLA)
Jesús Márquez Malmuedo (SEVILLA)
Javier Loshuertos Suárez (BARCERLONA)
Mario Hamed García (ASTURIAS)
Pedro Juan Vigueras (ALICANTE)
Juan Bautista Gimenéz Ferris (VALENCIA)

Ganadores de 1 juego:
Abel Heredia Del Amo (VALENCIA)
Mª del Mar Ferrero González (ZAMORA)
Jesús Ruiz Tornero (BARCELONA)
Vicente Andrés Martín (SALAMANCA)
Borja Velilla García (MADRID)
Jordi José Pedrola Centellas (TARRAGONA)
Remedios Guerrero Rodríguez (GRANADA)
Jorge Pablo Ruiz Pulet (ALMERIA)
Alberto Peña Ales (JAEN)
Pedro Díaz Jiménez (MADRID)
Alejandro Sánchez-Lafuente (BARCELONA)
Jesús Bergara Vaquero (NAVARRA)
Antonio Guerrero Barrio (BARCELONA)
Daniel Gutiérrez Paños (BARCELONA)
José Manuel Bolaño Bellas (LA CORUÑA)
Gabriel Ramón Garí (BALEARES)
Ana García Águila (TARRAGONA)
Aurelio José López Fernández (ASTURIAS)
José Emilio Manclus Almiñana (VALENCIA)
Juan Ramiro Álvarez Sayago (BADAJOZ)

SONY C.E.

Juegos para PSP

La incursión de **Sony C.E.** en el mundo de las portátiles es una evidencia, después de sorprender a propios y extraños con la presentación de **PSP** durante la feria **E3** en Los Ángeles. La expectación que ha levantado el nuevo dispositivo de **Sony C.E.** se ha visto corroborada por multitud de compañías del sector que están dispuestas a programar para la nueva consola. De hecho, ya hay 99 compañías con contratos firmados. En el **E3** se presentaron 25 títulos como *Gran Turismo 4 Mobile*, *Ridge Racer*, *Metal Gear Acid* o *Tales Of Eternia*, que demostraron claramente que la máquina de **Sony** es la portátil más potente del mercado. Aunque todavía no hay confirmación oficial, es muy posible que **PSP** aparezca en primavera de 2005 a un precio recomendado de 300 Euros.


Sticky Balls


YS VI: Taon


NHL Face Off'05

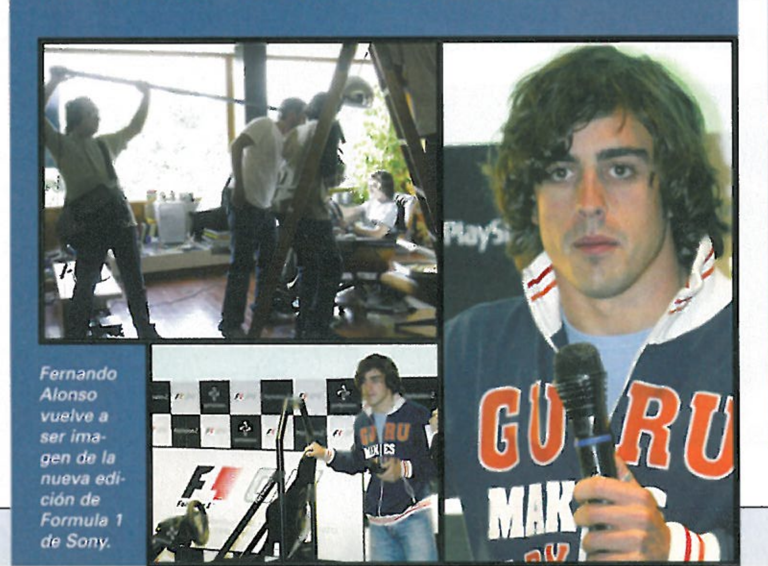


NBA Shootout

SONY C.E.

Fernando Alonso presenta Formula 1 04

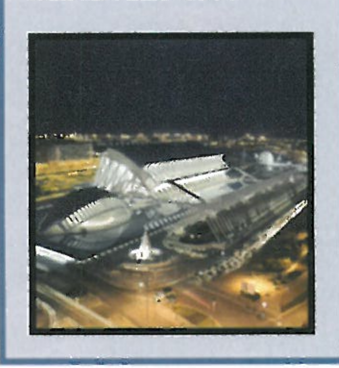
El piloto asturiano no sólo demuestra sus habilidades sobre un monoplaza, también le va el mundillo de los videojuegos y, cómo no, los que tratan sobre Formula 1. Por eso, Fernando Alonso es la imagen elegida por **Sony** para ***Formula 1 04***, un título que recrea fielmente el espíritu y toda la emoción de esta competición.
Durante la presentación del juego, el pasado 25 de mayo, el piloto recibió un mueble *arcade* exclusivo para disfrutar de Formula One casi, casi como si estuviera dentro de su bólido de **Renault**, salvando las distancias.


Fernando Alonso vuelve a ser imagen de la nueva edición de Formula 1 de Sony.

SONY C.E.

Campus Party 2004

Del 26 de julio al 1 de agosto se celebrará la **Campus Party 2004** en la Ciudad de las Artes y las Ciencias de Valencia. Por primera vez se incluye el Área Exclusiva PlayStation con espacio para 500 usuarios y la asistencia de especialistas del más alto nivel en programación y diseño de juegos. También habrá torneos de *SOCOM II* y *Esto Es Fútbol 2004*.



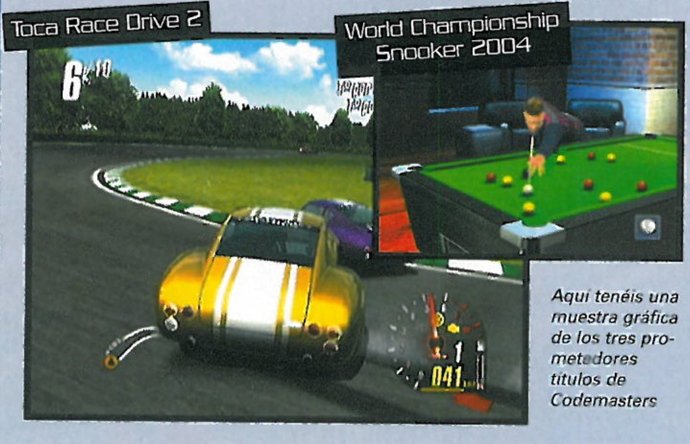
CODEMASTERS

Diversión a tres bandas

Toca Race Driver 2 llega a **PlayStation 2** tras su paso por **Xbox** y **PC**, con la incorporación del circuito de Cataluña y una estructura ampliada del modo Campeonato. Por otro lado, continuando con las cuatro ruedas, **Codemasters** también está preparando el juego *Indy Car Series 2005* para **PlayStation 2** y **Xbox**, un título que recrea en un DVD el fascinante mundo de esta competición americana, poniendo a nuestra disposición un total de 27 pilotos y 15 circuitos, con trazados míticos como el de Indianápolis y Motegi incluidos.

Dentro de las disciplinas deportivas, la compañía no se olvida del billar brindándonos *World Championship Snooker 2004*. Este simulador nos acerca a dos modalidades de billar, el sofisticado *snooker* y el más convencional *pool*. *WCS 2004* cuenta con 30 jugadores profesionales para seleccionar.





Aquí tenéis una muestra gráfica de los tres prometedores títulos de Codemasters

GRUPO ZETA

MTV DAY con víctimas del 11 M

MTV España celebra el 22 de junio en la plaza de toros de Las Ventas la segunda edición del **MTV DAY**. La recaudación neta del evento será destinada a las víctimas de los atentados del 11 de marzo. El concierto contará con la presencia de La Oreja De Van Gogh, Alex Ubago, Coti y Deluxe entre otras estrellas tanto nacionales como internacionales. Las entradas se pondrán a la venta a partir del día 5 de mayo a un módico precio de 10 Euros. Como ocurrió en la pasada edición del **MTV DAY**, la maratón musical de este año también se retransmitirá en directo a través de **MTV España**. Aunque el macroconcierto reunirá en 5 horas lo mejor de la música española actual hay una actuación internacional estelar.

MTV MUSIC TELEVISION DAY 04

NINTENDO

GAME BOY ADVANCE SP CLASSIC NES EDITION



Nintendo lanza un nuevo modelo de GBA inspirado en NES, la máquina sobre la que edificó su imperio

NEMESIS

Después de operaciones similares en Japón y EE.UU., a partir del 9 de julio se pone a la venta en España **GBA SP NES Classic**, un homenaje a la máquina que marcó la infancia de millones de usuarios de todo el planeta, y que propició la transformación de **Nintendo** de simple fabricante de naipes y juguetes a la categoría de gigante del entretenimiento. **NES Classic** ofrece las mismas características técnicas que la **GBA SP** estándar, pero incorpora un nuevo diseño que volverá locos a los mitómanos de **NES**. Los botones rojos y las características franjas grises han sido rescatadas por **Nintendo** para aportar a **GBA SP** un *look* retro absolutamente irresistible. Para acompañar al lanzamiento de **NES Classic**, **Nintendo** edita para la portátil ocho lanzamientos míticos entre los que se encuentran, como no podía ser de otra forma, *Super Mario Bros* y *Donkey Kong*. El precio de cada uno de los juegos será de 19,99 Euros. Siguiendo con la estética retro, los cartuchos están hechos del mismo tono gris claro que los juegos de **NES**. Teniendo en cuenta que el cartucho más pequeño (4 MB) de **GBA** podría albergar hasta 10 clásicos, no ha faltado quién ha criticado el precio de los juegos. Polémicas aparte, seguro que los coleccionistas recibirán la nueva jugada comercial de **Nintendo** con los brazos abiertos.



PRIMEROS LANZAMIENTOS

スーパーマリオブラザーズ SUPER MARIOBROS

El cartucho que inventó el concepto de plataformas ostenta un récord (40 millones de unidades vendidas) que jamás podrá ser batido. Era lógico que **Nintendo** lo eligiera para inaugurar la colección.

9 SOBRE 10

ドンキーコング DONKEY KONG

El clásico de clásicos. Su primera pantalla es todo un icono de la industria de los videojuegos. Fué la primera aparición de Mario (bautizado entonces como Jumpman) y marcaría el inicio de la leyenda Nintendo.

8 SOBRE 10

ゼルダの伝説 1

Aunque no soportaría una comparativa con entregas posteriores, *Zelda* fue un hito en su época que enganchó a millones de usuarios y sentó para siempre las bases del género *Action RPG*.

8 SOBRE 10

PAC-MAN

Nadie pone en duda el carisma de *Pac-Man* y que su mecánica es adictiva. ¿Pero merece la pena pagar 20 Euros por un juego que estaba incluido en *Pac-Man Collection* de **GBA**, junto a tres juegos más?.

6 SOBRE 10

XEVIOUS

Cuentan las crónicas que **Namco** construyó su actual sede sólo con los beneficios obtenidos por esta adaptación **NES/FC** de **Xevious**. De los ocho, éste es sin duda el cartucho más adictivo de todos.

9 SOBRE 10

エキサイトバイク EXCITE BIKE

El precursor de *Motocross Maniacs* sigue siendo tan divertido como el día de su lanzamiento, en 1984. Que no te engañe su aparente simplicidad, te quedarás enganchado a tu **GBA** durante horas…

8 SOBRE 10

ボンバーマン BOMBER MAN

Lo que hizo grande a la saga *Bomberman* fueron los duelos multijugador, algo de lo que carecía esta primera entrega. Aburrido, reiterativo y con gráficos infumables, es el más flojo de la colección.

4 SOBRE 10

アイスクライマー ICE CLIMBER

El único cartucho de los 8 que permite juego simultáneo para 2 jugadores (con un sólo cartucho). Es por ello que la diversión se dispara hasta alturas inimagibles para un título de limitados recursos gráficos.

7 SOBRE 10

FAMICOM MINI, EL ANTECEDENTE JAPONÉS

Sólo 1.000 afortunados nipones pudieron llevarse a casa la GBA Special Ed. Famicom.

El germen de todo este fenómeno fue la celebración, en julio de 2003, del 20 aniversario de **Famicom** (la **NES** japonesa). **Nintendo** sorteó entre compradores de juegos de **GBA** y **GC** una serie limitada de 1.000 **GBA**, bautizadas como *Special Edition Famicom*, que reproducían el tono dorado del *pad* de **FC**. En vista de las bofetadas que hubo para conseguir una, **Nintendo** decidió comercializar otra edición, en blanco y rojo (los colores de la consola **FC**). Además, el Club Nintendo japonés regaló una caja especial para guardar los diez lanzamientos iniciales, a todos aquellos que enviaron los cupones incluidos en los juegos.

[PS2-XBOX]

Burnout 3

Las carreteras volverán a llenarse de chatarra y el «Papá No Corras» será cosa del pasado... Septiembre nos traerá un nuevo Burnout, abrochaos el cinturón

NEMESIS

Antes de que caiga sobre nosotros la DGT, queremos aclarar que en **SuperJuegos** abogamos por la conducción responsable y el respeto a las normas de tráfico. La vida es de por sí muy corta como para perderla, encima haciendo el «nota» en la carretera. Si quieres emociones fuertes, métete en la cama con un avispero bajo el brazo o mejor aún, espera a septiembre para echarle el guante a ***Burnout 3***, la última genialidad de **Criterion**. Si los anteriores episodios de *Burnout* destacaron por la espectacularidad de sus choques, los de esta tercera entrega pondrían los pelos de punta a un especialista de Hollywood. «Conducción Agresiva», éste fue el termino elegido por la gente de **Criterion** para definir el nuevo espíritu de la franquicia *Burnout*. Antes primaba llegar el primero a la meta, evitando en lo posible los accidentes. En ***Burnout 3*** deberás provocarlos, ya que el juego recom-



CONDUCCIÓN AGRESIVA
Conduce por el sentido contrario de la autopista para aumentar rápidamente la barra de turbo.



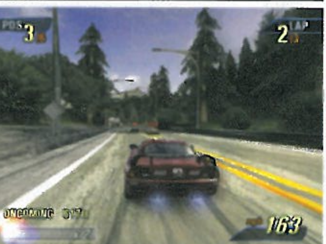


pensará, con puntos y más carga turbo, a los conductores marrulleros, aquellos que utilizan su coche como un ariete para empotrar a sus rivales contra los bordes de la autopista. Sigue las normas de circulación y llegarás último. Conviértete en un «cerdo» al volante y serás el campeón. Evidentemente, los piques contra la máquina son notables, pero si tienes la fortuna de jugar contra otros usuarios (vía On-line) ni un incendio logrará apartarte de la consola. Tuvimos ocasión de comprobarlo en una reciente visita a las oficinas londinenses de **EA**, la flamante distribuidora de ***Burnout 3***. El evento sirvió para enseñar a la prensa el nuevo *Crash Mode* y demostrar *in situ* los adictivos duelos On-line que ofrecerá ***Burnout 3***. Ya sea en carrera directa, como en un variante del juego «del gato y el ratón» llamado *Road Rage*, saltaron chispas entre los periodistas allí reunidos. 70 vehículos de las más diversas clases (deportivos de ►

EL NUEVO CRASH MODE

Hasta 6 jugadores via On-line. Provoca el mayor accidente en cadena posible y haz estallar tu coche

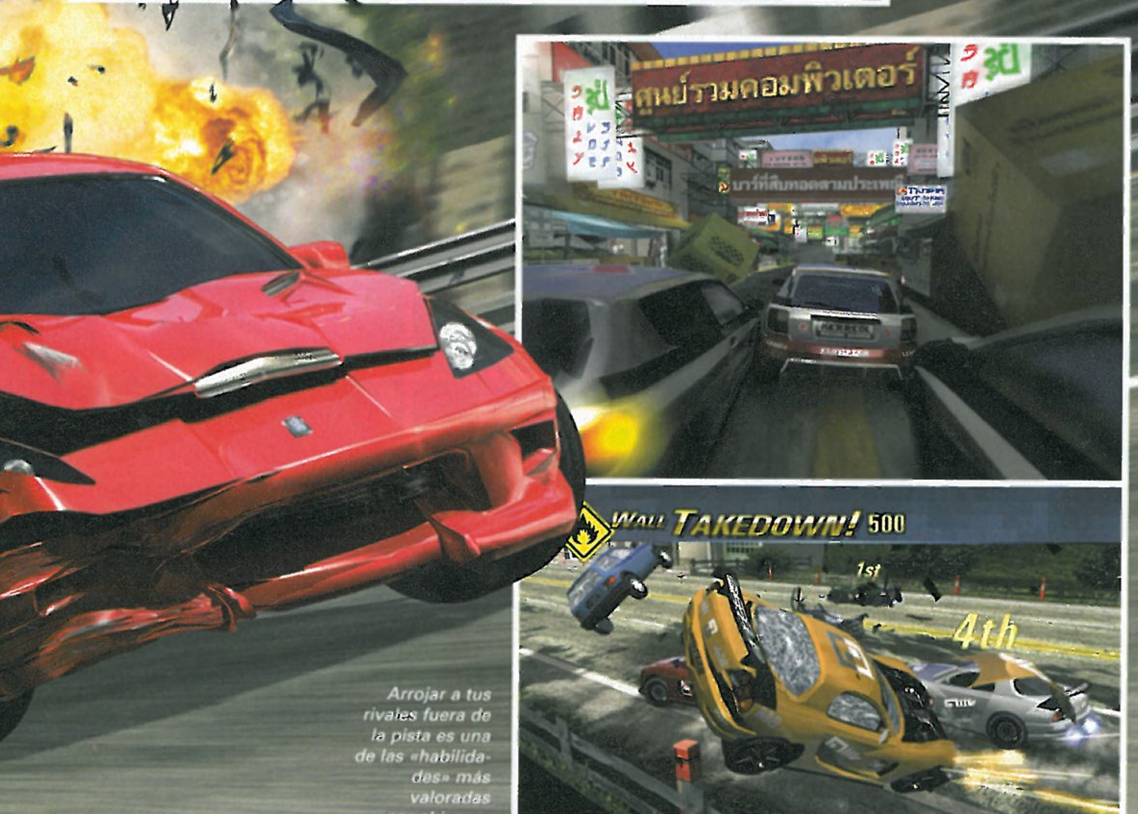








//No sólo hay que llegar el primero a la meta, debes machacar a tus rivales//



Arrojar a tus rivales fuera de la pista es una de las «habilidades» más valoradas por el juego.

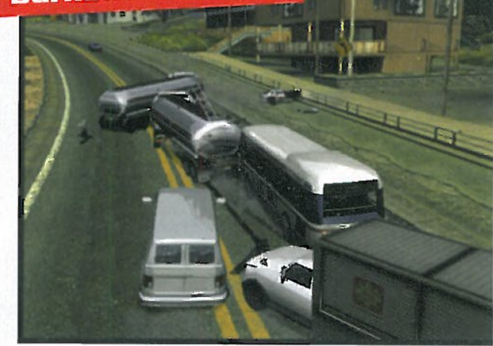
LA EVOLUCIÓN DE BURNOUT

Burnout (2001)



Una auténtica revolución dentro del género de conducción. **Criterion** recreó los accidentes de tráfico más reales e impactantes vistos hasta la fecha e impregnó al juego de una jugabilidad 100% *OutRun*.

Burnout 2 (2002)



Criterion lo tuvo claro con la secuela; si la gente quiere ver accidentes de tráfico, se los vamos a dar, y de qué forma. Así nació el *Crash Mode*, en donde había que provocar los mayores choques en cadena.

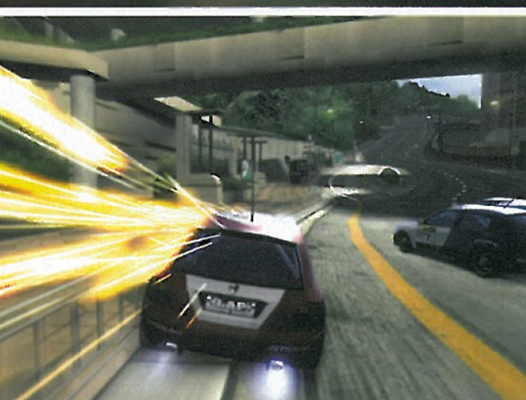




Han sido tantos los cambios y las mejoras que en **Criterion** dicen que debería titularse *Burnout 5*: juego On-line en todas sus categorías, un *Crash Mode* con rampas y coches-bomba y una mecánica mucho más agresiva.

//Este es el primer Burnout bajo sello EA//

EA cedió a Criterion dos de sus expertos en efectos visuales. Su huella es evidente en los chispazos y la sensación de velocidad.

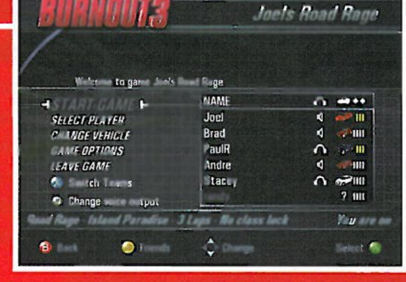




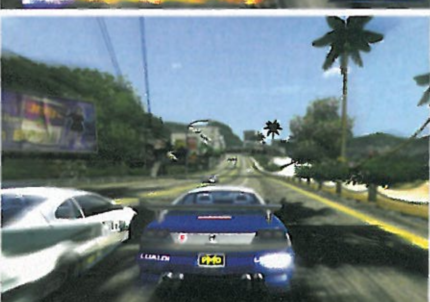
lujo, los potentes *Muscle Cars* yanquis de los años 70, utilitarios...) estarán a tu servicio para ser reducidos a pura chatarra. Para que puedas hacerte una idea del impresionante trabajo desarrollado por **Criterion**, ***Burnout 3*** es el único juego de coches del mercado que incorpora tráfico en el modo On-line. Nada de calles desiertas, como otros. Además de partirte la cara con gente de toda Europa, deberás verte las caras con un tráfico denso que provocará más de un accidente en cadena. Gráficos portentosos, accidentes escalofriantes, juego On-line en todos los modos de juego, 40 circuitos en tres continentes y un tercio más de juego en total que *Burnout 2*. Este nuevo capítulo levantará tanta polémica como pasiones. En cualquier caso, la compañía **Electronic Arts** volverá a contar con un nuevo éxito de ventas.

DUELO ON-LINE

Aún por encima de sus deslumbrantes gráficos, lo más notable de ***Burnout 3*** son sus múltiples modalidades On-line. Ya sea en carrera directa contra otros usuarios como participando en sesiones masivas de *Crash Mode*.







EFECTOS
El roce de la carrocería del vehículo contra el suelo o los laterales de la pista generará una vistosa lluvia de chispas

[PS2-XBOX]

Colin McRae Rally 2005

Un año más el rey de los simuladores de rallys llegará a las consolas

DANI3PO

La veterana desarrolladora británica **Codemasters** nos invitó a sus oficinas centrales en la campiña inglesa, a 100 Kilómetros de Londres, para presenciar los avances que habían realizado en su saga más popular. Lo primero que nos anunciaron fue su intención de lanzar cada año una nueva entrega de esta serie, y así convertirla en una franquicia tipo *FIFA*. Con cuatro capítulos a sus espaldas, dos en **PSone** y otras dos en la generación de los 128 *bits*, se ha convertido en la mayor referencia dentro del género para los que buscan el realismo ante todo. Pese a la gran competencia en ambas consolas (con juegos como *WRC* en **PS2** y *Rallisport Challenge* en **Xbox**), su talante de simulador siempre le ha hecho vencedor. Para crear la versión de este año, los programadores del

COLIN MCRAE

El piloto escocés estuvo presente durante el evento de prensa. Allí nos demostró que su pericia con los coches no se limita sólo a la vida real. A pesar de ello, este año no compite en el Mundial.







El modelado de los vehículos superará todo lo visto hasta ahora en las consolas de 128 bits.

LOS CREADORES



El equipo de programación interno de **Codemasters** que se encarga de desarrollar el juego está compuesto por 55 personas entre grafistas, programadores, técnicos de sonido y demás personal necesario para convertirlo en un éxito.

Colin McRae confesó que su vehículo preferido es el inconfundible Lancia Stratos.



LOS VEHÍCULOS

Coches típicos y algunos nunca vistos sobre un circuito de esta disciplina se dan cita en el juego

estudio interno de **Codemasters** comenzaron escuchando las peticiones de los *fans*. Esto se ha plasmado, por ejemplo, en el modo Carrera. En él no encarnamos al popular piloto y campeón del Mundo de 1995, sino a un conductor novato que tiene que ir haciéndose hueco en este competitivo mundo. Según vayamos ganando competiciones iremos accediendo a otras nuevas y desbloqueando nuevos vehículos. Sobre este apartado hay que decir que en esta ocasión se han incluido hasta 35 coches diferentes, desde el clásico Lancia Stratos hasta el nuevo Audi A3, pasando por el Mini Cooper o el Peugeot 206. En lo que respecta a los circuitos, se ha añadido un nuevo rally completo, localizado en Alemania, y se han rediseñado más de la mitad de los tramos del resto. Los entornos se han hecho mucho más interactivos, con todo tipo de elementos destructibles en la carretera. Pero sin duda, el mayor aliciente de esta entrega será la inclusión, por primera vez en las ediciones para consola, de la modalidad de juego On-line. Ya sea a través del adaptador de banda ancha de **PlayStation 2** o el servicio **Xbox Live** de la consola de **Microsoft**, hasta ocho jugadores podrán competir.
Nos prometieron que el juego estará listo para este otoño.

//El juego contará con modo On-line en ambas versiones//

GRAN TU

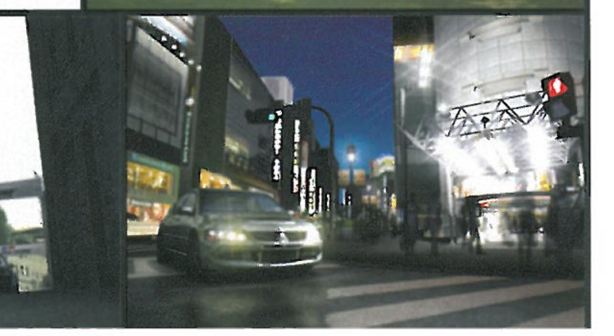
DANI3PO

El rey de la conducción hizo su presentación internacional en sociedad y no dejó dudas sobre su calidad

VOLANTE Y PEDALES

Logitech ya tiene listo el conjunto de volante y pedales oficial para el juego. Se denomina *GT Force*, es de color negro y tiene detalles de aluminio cepillado, cambio de marchas, 900 grados de rotación y tecnología *Force Feedback*.

Los efectos de luz sobre la carrocería volverán a sorprender a todos.



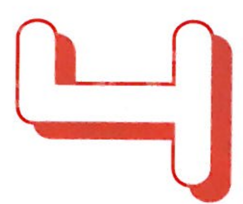
Las cifras abruman: más de 500 coches y más de 100 circuitos conformarán la oferta de la cuarta entrega del rey de la simulación automovilística. Estos datos nos fueron revelados durante el pasado **E3** de mayo. La versión jugable allí presentada contaba con jugosos añadidos sobre las anteriores. Para empezar, además de los recorridos ya vistos en la versión *Prólogo*, se incluyen Costa Di Amalfi, Hong Kong y Nurburgring. Este último es la «joya de la corona» del juego, con sus 20,8 Kilómetros y 176 giros. Según el máximo responsable de **Polyphony Digital** y creador del juego desde su primera entrega, Kazunori Yamauchi, este circuito siempre había sido su gran obsesión, pero por razones técnicas nunca lo podían incluir. Viendo la calidad de cada uno de estos trazados es complicado pensar que haya cien en total, pero seguramente se tra-

RISMO 4



Aún no ha trascendido la cantidad de vehículos que podrán competir simultáneamente en cada circuito. Seguramente variará de uno a otro.

REALIDAD VIRTUAL



En la imagen superior podéis ver una fotografía tomada en un tramo de uno de los circuitos que incluye el juego. En la inferior comprobaréis cómo los grafistas han trasladado ese mismo lugar al juego, mediante complicadas técnicas de renderización.





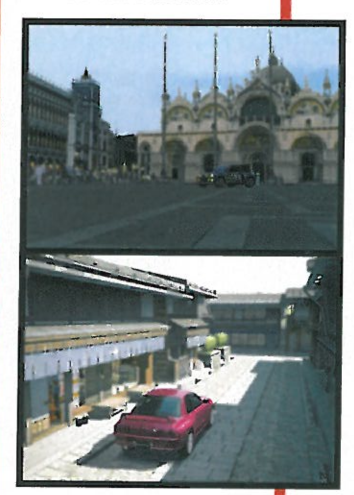
//Antes de que acabe el año podremos disfrutar de él//

tará de versiones modificadas de muchos ellos. Los vehículos aumentarán el número de polígonos con los que han sido creados hasta 5.000, algo casi impensable hace un par de años. Los modos de juego conmprenderán el típico *Arcade*, el nuevo Simulación, *GT On-line*, en el que por primera vez en la saga podrán participar corredores de todo el mundo a través del adaptador de banda ancha de **PS2** y, por último, el *GT Photo*. Gracias a esta modalidad hemos podido contemplar alguno de los más bellos escenarios nunca vistos en un juego de conducción, como la Piazza San Marco o la concurrida zona de Shibuya en Japón. **Sony C.E.** ya ha confirmado que el juego verá la luz en nuestro país antes de que finalice el presenta año. Así que, nos toca esperar un poco.

REPETICIONES
En esta ocasión contaremos con un mayor número de cámaras y opciones durante las mismas

PHOTO MODE

Este nuevo modo de juego nos dejará viajar con nuestro vehículo por impresionantes lugares del globo y tomar fotografías que podremos enviar vía Internet.



DANI3PO

Final Fantasy

Durante el pasado E3 Square Enix presentó por primera vez una versión jugable de esta nueva leyenda



Tras una secuela que no acabó de gustar a todo el mundo (*Final Fantasy X-2*) y el punto y aparte que supone la undécima entrega (por su exclusividad de juego On-line), la saga más popular de la historia recupera el carisma y la brillantez de antaño con el que parece el capítulo definitivo para **PlayStation 2**. Todos los que pudieron jugar en el pasado **E3** (para lo que tuvieron que esperar largas colas) coinciden en que la tan ansiada revolución por fin ha llegado. El genio de Yasumi Matsuno, creador de títulos como *Tactics Ogre, Final Fantasy Tactics* y *Vagrant Story* ha servido para dar un lavado de cara a todos y cada uno de los apartados del juego. A todos menos al argumento, que como siempre será una historia épica. En el mundo de Ivalice (el mismo que aparece en *FFTA*) los Jueces, antes respetadas figuras que imponían orden, se han convertido en despóticos mandatarios. Unos personajes desde den-

Los enemigos serán los Jueces que controlaban las batallas de FFT Advance.

//El juego se retrasa hasta 2005 en Japón//

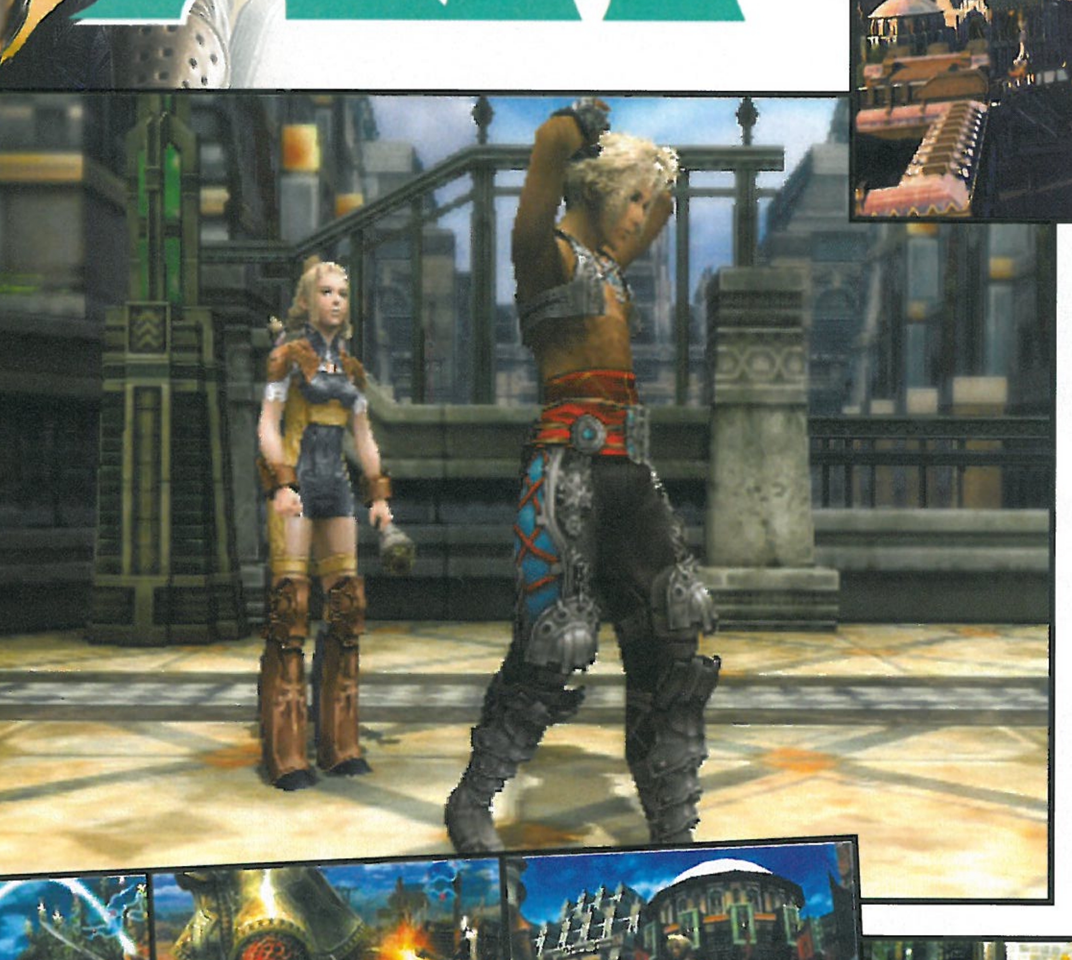
EL VAGRANT TEAM

El equipo de desarrollo de ***FFXII*** es el mismo que creó en su día *Vagrant Story*, una de las últimas producciones de **Square** para **PSone**, considerado hoy todo un objeto de culto.



XII

SECUENCIAS Los grafistas de **Square Enix** han vuelto a crear los mejores CG vistos hasta la fecha en consola alguna. Todo un lujo visual.



Por fin hemos visto el aspecto final del juego, marcadores incluidos.

tro del sistema y otros desde fuera lucharán contra ellos. Por supuesto no faltará la historia de amor, los *Chocobos, Moogles* y además las extrañas razas que ya aparecían en el juego de **GBA** ya citado. En esta ocasión todos los entornos serán tridimensionales y podremos girar la cámara con total libertad. Veremos a los enemigos en los mapas y la pantalla no cambiará a la hora de enfrentarnos a ellos. Durante estos enfrentamientos sólo controlaremos directamente a uno de los protagonistas, y los otros dos se comportarán según un sistema ya prefijado por nosotros. El único aspecto que nos decepcionó del juego fue su fecha de salida. Se prevé para final de año o principios de 2005 en Japón, así que hasta finales de ese año será difícil que podamos jugar con él en Europa.



BOMBAZOS N-GAGE

Nokia prepara para su consola/teléfono móvil todo un cargamento de nuevos lanzamientos

N-Gage NOKIA contraataca

Nokia se prepara para resistir la embestida de PSP y Nintendo DS aprovisionando a N-Gage QD con una batería de novedades

En abril de 2005 desembarcarán en Europa la portátil de **Sony** (**PSP**) y la nueva apuesta de **Nintendo** (**DS**) desatando una feroz competencia sin precedentes en el mercado de las portátiles. Frente a este panorama, **N-Gage** cuenta a su favor con dos aliados importantes: el tiempo y el *N-Gage Arena*. La máquina de **Nokia** es la única portátil del mercado que ofrece juego On-line, algo que muchos de los futuros lanzamientos de **N-Gage** aprovecharán al máximo, como podréis comprobar en la página siguiente. El *N-Gage Arena*, plenamente operativo desde el lanzamiento de la consola, es un portal; una comunidad de usuarios de **N-Gage** que les permite competir On-line, descargar partidas de otros para superar sus marcadores o simplemente chatear. Y todo ello con un coste muy inferior a lo que el usuario sospecha. ¿Podrá sobrevivir **N-Gage** a **PSP**? Sus probabilidades de éxito pasan por atraer al mayor número de jugadores posibles antes de ese abril revolucionario.

Entra en las salas de otros usuarios y compite con ellos vía On-line, o crea la tuya propia.

Cómo funciona N-Gage Arena

Nokia define a *Arena* como «una comunidad virtual de usuarios», pero este portal es mucho más. Se accede a ella de tres formas: la red (www.n-gage.com), el *Arena Launcher* de **N-Gage** o desde los juegos preparados para ello. Desde *Arena* podrás chatear con otros usuarios y competir con ellos vía On-line. El coste es bajo. Es tu operador de móvil quien te cobra por datos descargados. Según estimaciones de **Nokia**, una partida de *PGA Tiger Woods* de 18 hoyos entre 4 usuarios no llega a 1 Euro.

Novedades

BOMBERMAN
El clásico de **Hudson Soft** aterrizará en **N-Gage** en pleno verano, a un precio reducido. Compite con un amigo vía *Bluetooth* o adéntrate en solitario en sus 8 mundos. Pero te lo advertimos: una vez que se cae bajo el hechizo ***Bomberman***, es imposible escapar.





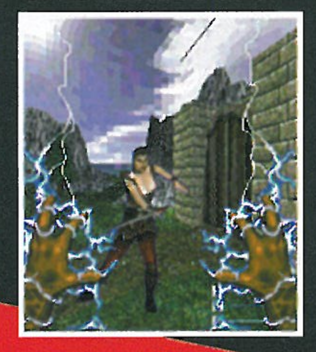
PATHWAY TO GLORY
Escenarios de la IIGM perfectamente recreados gracias a 8.000 fotos, más de 800 *sprites* que recrean armamento de la época. Elige bando (Aliados o Eje) y combate contra otros usuarios vía On-line o *Bluetooth*. No has visto nada igual en una portátil.

SPIDER-MAN 2
La película de Sam Raimi también contará con su propia adaptación a **N-Gage**. 15 fases, que alternan 2D y 3D, en las que podrás combatir a villanos clásicos como el Doctor Octopus o El Lagarto. Consigue la máxima puntuación y cuélgala en el *Arena*.

CRASH NITRO KART
Crash Bandicoot inspira un trepidante *arcade* de conducción en 3D.

KING OF FIGHTERS
Pelea con otro usuario vía *Bluetooth* en el más mítico de los *arcades* de lucha.





CALL OF DUTY
Si te cansas de sus 11 misiones podrás descargar más del *Arena*. 4 jugadores vía *Bluetooth*.

ELDER SCROLLS
RPG en primera persona con modo Cooperativo para 4 jugadores y contenidos descargables de *Arena*.

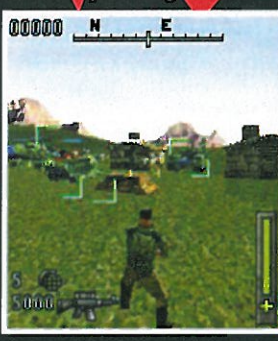


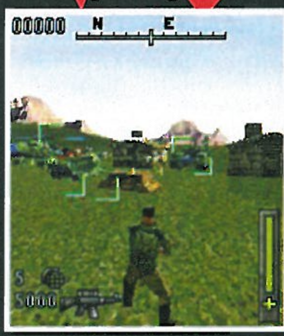


POCKET KINGDOM
Desafía a cientos de usuarios de todo el mundo en este delirio RPG creado por **Sega**.



GHOST RECON
Este *shooter* te impresionará por sus efectos visuales y su modo multijugador para 8 usuarios.







OP. SHADOW
Combate a pie, o a bordo de tanques, *jeeps* y helicópteros en este *shooter* para 4 jugadores.

REQUIEM OF HELL
Un RPG isométrico. Ofrecerá modo Cooperativo o duelos contra otro usuario, mediante *Bluetooth*.



ENTREVISTA

PASI POLONEN
Jefe de Publishing de NOKIA N-GAGE

La noticia del lanzamiento de *King Of Fighters* para N-Gage ha supuesto un notición para los numerosos *fans* de esta saga. ¿Tenéis en mente lanzar otras licencias de SNK para N-Gage vía Hudson Soft?
En Japón las negociaciones requieren mucho más tiempo que en Occidente. Tenemos en la actualidad unos cuantos proyectos de origen japonés en preparación, como *Virtua Cop*, que verá la luz próximamente.

Tengo entendido que para desarrollar *Pathway To Glory* tuvieron colaboración activa del ejército de Finlandia...
Las fotos y la captura de movimiento se realizaron con soldados del ejército finlandés. Dedicamos un montón de energía y esfuerzo en este aspecto.

Hablando de *Pathway To Glory*, uno de sus aspectos más llamativos es la cantidad de escenarios reales de la contienda que se han incluido en el juego: Remagen, Carentán...
Hemos querido mostrar un gran respeto por la historia de la Segunda Guerra Mundial, no desde la óptica habitual de Hollywood, sino por los hechos reales, tal y como ocurrieron. Para haceros una idea del realismo que impregnará el juego, el productor de *Pathway To Glory* prestó sus servicios en los Cascos Azules de la O.N.U.

De todos los lanzamientos en preparación para N-Gage, ¿cuál es su favorito?
Actualmente mi juego favorito de **N-Gage** es *Los Sims Toman La Calle*, pero estoy impaciente por jugar con *King Of Fighters, Pathway To Glory* y *Crash Nitro Kart*.

DANI3PO

The Chronicles of Riddick
Escape From Butcher Bay



Que las adaptaciones del cine a los videojuegos nunca salgan bien es algo que, afortunadamente, está cambiando poco a poco. Si Van Helsing resultó un título bastante divertido (pese a sus evidentes carencias gráficas), el juego que nos ocupa, basado en otro de los seguros taquillazos del verano, es todo un ejemplo de cómo aprovechar unos personajes ya dados para crear una buena aventura. Programado por los suecos **Starbreeze** (que cuenta en su haber con títulos como *Enclave* y *Knights Of The Temple*) y publicado por **Vivendi** en exclusiva para **Xbox**, ***The Chronicles Of Riddick: Escape From Butcher Bay*** nos pone en la piel del convicto más peligroso de la galaxia. Al comienzo del juego somos testigos de la llegada de Riddick (interpretado tanto en la película como en el juego por Vin Diesel, una de las grandes estrellas del género de acción) a *Butcher Bay*, una prisión de máxima seguridad enclavada en un planeta desértico. Una especie de Alcatraz futurista de la que, en teoría, es imposible fugarse. Tu misión, encarnando al protagonista, será por supuesto escaparte de ella. Desde los bloques de celdas, en los que se desarrollan las primeras misiones y donde nos relacionaremos con los presos para conocer todos los detalles sobre las instalaciones hasta los subterráneos, deberemos hacer uso de todas las habilidades de Riddick para permanecer vivos. El juego se presenta bajo una perspectiva en primera persona muy particular, pues

EL MODELADO

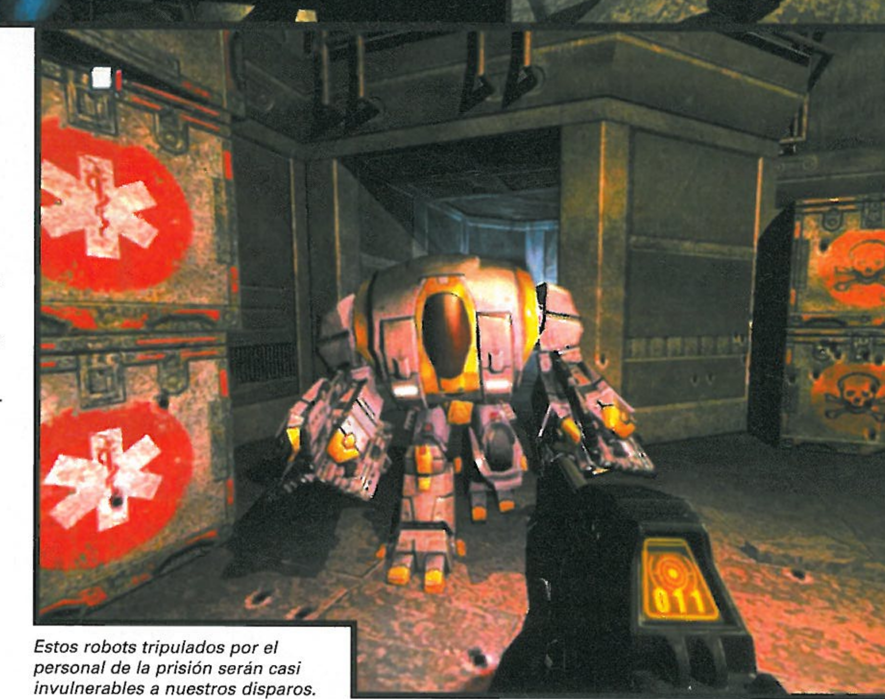
Una de las cosas que más nos ha llamado la atención ha sido el tremendo parecido físico entre la estrella de la película, Vin Diesel, y su «alter ego» en el videojuego. Un genial trabajo de los grafistas.

Cuando Riddick interactue con ciertos elementos la vista pasará de primera a tercera persona.

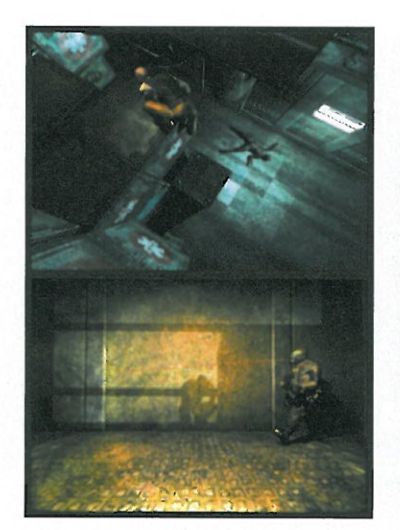
SIGILO
Cuando entremos en este modo de movimiento será más difícil que los guardias nos vean y podremos atacarles por la espalda

no aparecerá ningún marcador en pantalla, salvo cuando estemos peleando. Las posibilidades de interactuar de Riddick van desde encaramarse a salientes y colgarse de tuberías (momentos en los que la vista pasará a tercera persona) hasta combatir con todo tipo de armas. Particularmente espectaculares resultan los combates al comienzo del juego, cuando tenemos que utilizar nuestros puños para acabar con los rivales, en unas secuencias que recuerdan mucho a *Breakdown* de Namco. Más adelante conseguiremos armas blancas y, según progresemos en la aventura, podremos utilizar el armamento de fuego de los propios guardias.

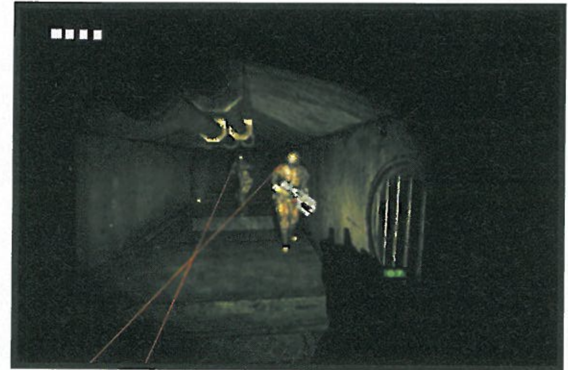
Además, el protagonista tendrá que entrar en modo sigilo para sorprender a los enemigos y fulminarlos de un solo golpe, y en un momento de la aventura conseguiremos el «Eye Shine», que permite a Riddick ver en la oscuridad. Por si fuera poco, el motor gráfico creado por **Starbreeze** parece que estará a la altura del resto de los elementos, con un modelado de los protagonistas muy cercano a la realidad. Sólo queda esperar hasta agosto para comprobar todas estas virtudes.



Estos robots tripulados por el personal de la prisión serán casi invulnerables a nuestros disparos.








Los efectos de luz son realmente espectaculares.

LA PELI

Dirigida por David Twohy y coprotagonizada por Judi Dench y Thandie Newton, es la precuela del filme de *2.000 Pitch Black*. Su estreno en nuestro país está previsto para agosto, coincidiendo con la salida del juego. Acción en un entorno futurista.







[PS2]

DOC

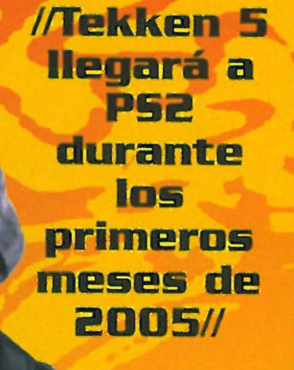
Tekken 5

El E3 de este año sirvió como presentación en sociedad de la nueva y espectacular entrega de Tekken

Heihachi...

... ha muerto. O al menos eso aseguraba Raven al final de la secuencia de introducción de ***Tekken 5*** que pudimos ver en el **E3**. Un ejército del nuevo androide *Jack-5* rodea el dojo de los *Mishima* durante el entrenamiento de Kazuya y su padre, y tras acorralar al «patriarca» de la familia provocan una autodestrucción múltiple que hace pedazos el cuerpo de Heihachi. Aún no sabemos si **Namco** decidirá incluir a Heihachi como personaje secreto, ya que aún hay una buena cantidad de luchadores por confirmar; pero lo sí conocemos es que al menos no aparecerá desde el principio.



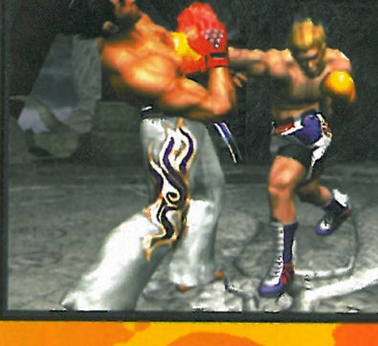


//Tekken 5 llegará a PS2 durante los primeros meses de 2005//

Aunque la mayoría de los aficionados a la saga *Tekken* no esperábamos la presencia de la quinta entrega en el **E3** de este año, nuestra sed de *Tekken* ha quedado parcialmente saciada a través de un vídeo proyectado repetidamente en el *stand* de **Namco**, así como la resolución de algunas incógnitas que flotaban en torno al esperado quinto Torneo del Puño de Hierro.

Como suculento aperitivo, pudimos ver lo que parecía la *intro* del título, en la que Heihachi era acorralado por una decena de androides *Jack-5* (con novedades en su diseño como la capacidad para auto-destruirse, entre otras cosas), bajo las órdenes de Raven (uno de los nuevos personajes), que lo hacían desaparecer con una inmensa explosión. Después, la sucesión de escenas de lucha y la demostración de las capacidades del nuevo *engine* 3D nos pusieron los dientes largos. **Namco** ha adoptado un nuevo *hardware*, más potente que el de **PS2** (se rumorea que denominado **System 258**), para dar vida a **Tekken 5** y poner en pantalla unos escenarios y personajes más detallados que en la última entrega; eso sí, la aparición de la versión para **PS2** no peligra en absoluto, ya que su lanzamiento durante el primer cuarto del año próximo ya ha sido confirmado. Junto a las lógicas mejoras gráficas, que se tornan evidentes echando un pequeño vistazo a cualquiera de las pantallas que pueblan estas cuatro páginas y que prometen dar a los luchadores un nivel de realismo nunca alcanzado, la inclusión más importante de **Namco** en la nueva entrega de *Tekken* ha sido la incorporación de Asuka ►











► Kazama, prima de Jin, utiliza el *aikido* y movimientos heredados de su tía Jun para defenderse de sus oponentes; Raven, maestro del mortal arte del *Ninjitsu* y responsable de la supuesta muerte de Heihachi; y Feng Wei, que mezcla los ágiles movimientos de las artes marciales orientales con la efectividad de Paul Phoenix. Los escenarios de esta nueva entrega recuperan su condición de «infinitos», aunque también presentarán obstáculos, algunos intangibles y otros en los que podremos adornar nuestros *combos*, similares a las paredes de *Tekken 4*. Junto a este detalle de su jugabilidad, **Namco** ha revelado algunos otros de mayor importancia como la recuperación del sistema de *combos* aéreos (*juggles*) de *Tekken Tag Tournament*, la inclusión de una gran cantidad de movimientos y golpes para los antiguos personajes (más que en el salto de *TTT* a *Tekken 4*), el regreso de los ataques con láser y fuego (posible aparición de *Devil/Angel*) y la confirmación de Kuma entre los personajes secretos. Se rumorea que la versión recreativa de

//El hardware System 258 dará vida a Tekken 5//

PERSONAJES CLÁSICOS

Cada uno de los luchadores llegados de antiguas entregas de *Tekken* verán su repertorio de golpes aumentado y mejorado y, sobre todo, su aspecto será muchísimo más real que en los otros *Tekken*

Namco asegura haber recuperado para Tekken 5 el sistema de juggles presentado por Tekken Tag Tournament.

Tekken 5 utilizará un sistema de almacenamiento similar al de *Virtua Fighter 4 Evolution* (a través de tarjetas de memoria), que permitirá personalizar el aspecto de nuestro personaje con todo tipo de prendas y la inclusión de un sistema de juego parecido al «Maestro de Armas» de *Soul Calibur II* (y que seguramente encontrará cabida en la versión **PlayStation 2** del juego). Como de costumbre, **Sega** ya ha confirmado la aparición de la próxima ampliación de *Virtua Fighter 4*, así que la batalla por el mejor *beat'em-up* del próximo año se torna especialmente jugosa para los aficionados a la lucha.

Personajes

Tres nuevos luchadores se unen al clásico elenco de personajes al que **Namco** nos tiene acostumbrados. Feng Wei se une al torneo tras eliminar a su propio sensei; Raven, maestro de Ninjitsu, entrará a luchar después de deshacerse de Heihachi y Asuka, prima de Jin Kazama, utilizará las artes marciales heredadas de la familia y el *Aikido*.

Este mes se rinde tributo a una de las máquinas más jugables de toda la historia, Famicom de Nintendo







FAMICOM MINI Vol. 11
Nombre: **Mario Bros**
Programador: **Nintendo**
Lanzado en Famicom/NES: **09/09/1983**



FAMICOM MINI Vol. 12
Nombre: **Clu Clu Land**
Programador: **Nintendo**
Lanzado en Famicom/NES: **22/11/1984**



FAMICOM MINI Vol. 13
Nombre: **Balloon Fight**
Programador: **Nintendo**
Lanzado en Famicom/NES: **22/01/1985**



FAMICOM MINI Vol. 14
Nombre: **Wrecking Crew**
Programador: **Nintendo**
Lanzado en Famicom/NES: **18/06/1985**



FAMICOM MINI Vol. 15
Nombre: **Dr. Mario**
Programador: **Nintendo**
Lanzado en Famicom/NES: **27/07/1990**



FAMICOM MINI Vol. 16
Nombre: **Dig Dug**
Programador: **Namco**
Lanzado en Famicom/NES: **04/06/1985**



FAMICOM MINI Vol. 17
Nombre: **Takahashi Adventure Island**
Programador: **Hudson Soft**
Lanzado en Famicom/NES: **12/09/1986**



FAMICOM MINI Vol. 18
Nombre: **Makaimura Ghosts'n Goblins**
Programador: **Capcom**
Lanzado en Famicom/NES: **13/06/1986**



FAMICOM MINI Vol. 19
Nombre: **Twinbee**
Programador: **Konami**
Lanzado en Famicom/NES: **04/01/1986**



FAMICOM MINI Vol. 20
Nombre: **Gambare Goemon**
Programador: **Konami**
Lanzado en Famicom/NES: **30/07/1986**

Famicom Mini

¿Moda, nostalgia o fenómeno de culto?

El pasado 21 de mayo aparecieron en Japón 10 nuevos juegos basados en las conversiones directas de **Famicom/NES** para **GBA**. En esta ocasión le ha tocado a **Konami** y **Capcom** resucitar títulos de la talla de *Makaimura* (*Ghosts'n Goblins*) o *Twinbee*, como podéis observar en la lista de venta del pasado mes **Gambare Goemon**, *Twinbee*, *Dr. Mario* y *Makaimura* están entre los más vendidos. Todo un logro para programas que son idénticos a sus originales debido a la técnica de la emulación. Mientras este retro-fenómeno invade las tiendas niponas, también repite circunstancias en los medios profesionales; por ejemplo, la famosa revista *FamitsuWave*, además del típico DVD mensual, esta vez obsequian a sus lectores con un fabuloso *Music* CD que contiene melodías de incunables como *Darius Gaiden, Mappy, Lode Runner, Super Mario Bros, Fantasy Zone*, etc. Masterizadas por DJ Nakayama, conocido por sus trabajos de la saga *Ridge Racer*. **MANJIMARU**



Algunos escenarios para la historia.



Retrospectiva:

Tanto en los videojuegos como en cualquier otro mercado de consumo, los productos comerciales se rigen bajo tendencias de modas pasajeras. Parece ser que estos momentos, la moda *retro* no sólo ha desembarcado en la ropa o música, sino también en la industria del entretenimiento electrónico y, cómo no, **Nintendo** ha decidido explotar la «gallina de los huevos de oro» sacando de su peculiar chistera la serie *Famicom Mini*. Unas nostálgicas reediciones de los clásicos más explotados de nuestra querida **Nintendo** 8 *bits*. Siendo totalmente de agrado para los más antiguos jugones. Pero con esto, queremos dar a entender que es normal que las compañías se regocijen de su glorioso pasado. Pero no sólo del recuerdo vive el usuario, también exige un presente que le aporte algo más que calcados entornos 3D y jugabilidades que se puedan confundir en variados géneros a la vez. Exige un presente igual que el pasado.

RANKING: VENTAS JAPÓN

1. G.T.A. Vice City
Programador: Rockstar
Distribuidor: Capcom
Consola: PlayStation 2

2. Pikmin 2
Programador: Nintendo
Distribuidor: Nintendo
Consola: GameCube



3. FCM20 G.Goemon
Programador: Konami Osaka
Distribuidor: Nintendo
Consola: Game Boy Advance

4. FCM19 Twinbee
Programador: Konami
Distribuidor: Nintendo
Consola: Game Boy Advance



5. Pachislot Toukon
Programador: Success
Distribuidor: Success
Consola: PlayStation 2

6. FCM15 Dr. Mario
Programador: Nintendo
Distribuidor: Nintendo
Consola: Game Boy Advance



7. Ultraman
Programador: Bandai
Distribuidor: Bandai
Consola: PlayStation 2

8. Crayon Shin-Chan
Programador: Banpresto
Distribuidor: Banpresto
Consola: Game Boy Advance



9. Derby Stallion 04
Programador: Enterbrain
Distribuidor: Enterbrain
Consola: PlayStation 2

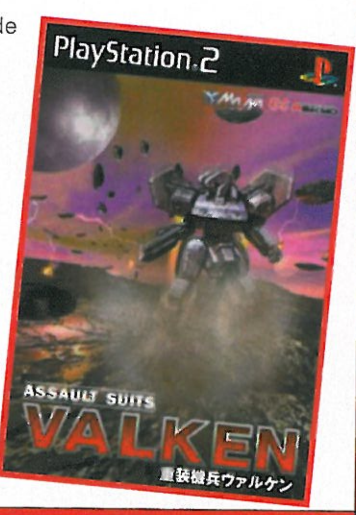
10. FCM18 Makaimura
Programador: Capcom
Distribuidor: Nintendo
Consola: Game Boy Advance



Cybernator

Mecha de 16 bits

Conocido en Japón como *Assault Suit Valken* tanto en **MegaDrive** como en **Super Famicom**, y aparecido en nuestro país en el año 93 sólo para **PlayStation 2**. **X-nauts** ha decidido resucitar la idea original del extinto grupo de programación, **NCS Masaya** (actualmente **Psykio**). Este «remake» cuenta con mejoras poco sustanciales a lo que respecta en calidad técnica, algunos efectos de luz carentes en el *hardware* de la 16 *bits* de **Nintendo** y poca cosa más. Pero lo más importante es homenajear la jugabilidad de este *shooter* horizontal con tintes de acción debido a la interactividad del robot con el escenario. El próximo 26 de agosto se pondrá a la venta en Japón.



Los nostálgicos fans de los robots nipones estamos de enhorabuena, esperemos que salga en Europa.

Made in Falcom

De la mano de Taito

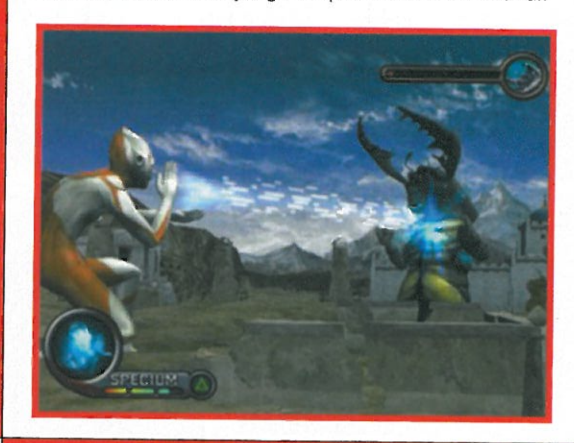
Taito y **Nihon Falcom Corporation** han firmado un acuerdo para que la primera adapte las sagas más importantes de la última a **Playstation 2**, ya que **Falcom** actualmente sólo cuenta con licencia de programación para **Windows** y se está perdiendo el mercado consolero japonés. Por eso quiere recuperar el trono que perdió en la época de **PC Engine**, empezando con *Zwei*, unos de sus éxitos más recientes, y continuando con *Y'S III: Wanderers From Y'S, Y'S IV: Mask Of The Sun* y *Y'S V* por el momento. *Zwei* aparecerá en agosto y casi toda la saga *Y'S* aún está por confirmar, aunque todo hace suponer que hasta el año que viene nada.



Ultraman

Héroe nacional nipón

Como bien nos tiene acostumbrados **Bandai** a las conversiones de mangas y series de *anime* a videojuegos, esta vez no podía ser menos y nos ha deleitado con uno de los personajes más entrañables de Japón (con permiso de *Mazinger Z*) Ultraman, el famoso robot gigante que solía deambular por Tokio a principios de la década de los 70. Ambientado de igual manera, es el reciente título para la 128 *bits* de **Sony**, en el cual tomaremos el rol de Ultraman para combatir las fuerzas alienígenas que quieren conquistar el planeta Tierra. Los 17 enemigos que salieron en la primera parte de la serie también harán acto de presencia en este gigantesco juego de peleas tridimensional.



Pikmin 2

Pequeños seres cúbicos

La mayoría de los jugones japoneses son incondicionales de los títulos programados por Miyamoto-san. Bien lo demuestran aupando a la secuela de *Pikmin* en el segundo juego más vendido del pasado mes. Continuando con la temática impuesta por su antecesor, ***Pikmin 2***, destaca por su original estrategia y estrambótico diseño de personajes encabezado por el capitán Olimar y su tropa de *Pikmins*, añadiendo dos nuevos personajes en acción. Totalmente aconsejable para dos jugadores en modo Cooperación o Competición, este modo de juego es bastante normal para los usuarios de **GC**.



El genial sentido de humor que tiene Miyamoto se nota en Pikmin

StellaDeus

Atlus apuesta por PS2

Acaba de aparecer en el país del Sol Naciente el RPG con pinceladas de estrategia el juego más ambicioso que ha programado **Atlus** y para tal ocasión se ha hecho con los servicios de un auténtico equipo de lujo formado por Ryou Mizuno (Escenario, *Record Of Lodoss War*), Naruki Fukushima (Diseño de personajes y escenarios, *Soul Hackers* y *Persona 2*), Hitoshi Sakimoto (Músico, *FF Tactics*), Masaharu Iwata (Músico, *FF Tactics*), Kamikaze Douga (Imagen CG, *Breath Of Fire*), Kusanagi (Arte, *FF VII, VIII, IX, X, Shadow Hearts II* y *Front Mission 2 & 3*). Ahora sólo falta esperar si esta obra maestra, similar a *Final Fantasy Tactics*, saldrá en nuestro país.



Shikigami no Shiro II

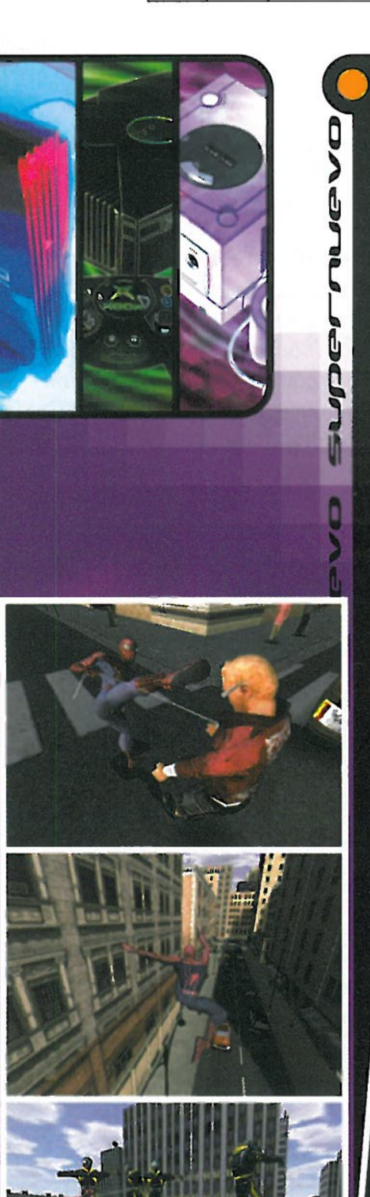
Naves multiplataformas

Es la secuela de un *shooter* que apareció hace dos años para recreativa bajo placa **Naomi**. Ahora acaba de salir *Shikigami no Siro* para **PS2**, **Xbox**, **GameCube** y **Dreamcast**; siendo conversionada otra vez desde los *arcades*. **Alfa System** ha realizado un trabajo notable para todas las máquinas por igual incluyendo a dos nuevos personajes carentes en la versión original. Con un diseño al más puro estilo manga y una clásica jugabilidad 2D vertical con fondos y enemigos 3D, recuerda a los últimos títulos que han poblado el catálogo de **Dreamcast** como *Ikaruga* o *Psyvariar 2*.



Spider-Man

Te sentirás el rey de Nueva York



Usarás el fluido arácnido de Spidey para «trincar» a varios delincuentes a la vez.



Por si no tuviera bastante trabajo con el Doctor Octopus, Spidey ejercerá de ángel guardián de Nueva York, deteniendo «chorizos» y salvando transeuntes.

Género > Acción Formato > DVD-ROM Compañía > Activision Programador > Treyarch País > Estados Unidos

La necesidad de lanzar ***Spider-Man 2*** al mismo tiempo que la película de Sam Raimi (uno de los pelotazos de la taquilla veraniega de este año) le ha proporcionado a los californianos **Treyarch** un cómodo colchón de dos años para experimentar con un nuevo entorno gráfico, capaz de superar en calidad al brillante *Spider-Man: The Movie*, comercializado en 2002. Los asistentes a la feria **E3** de 2003 ya tuvieron ocasión de ver en directo una demostración del nuevo motor, que permitía a Spider-Man descender, por primera vez, del rascacielo más alto hasta la calle. Esta libertad de movimientos sin precedentes es el eje central de ***Spider-Man 2***, de forma que, aunque el juego sigue la trama del filme de Raimi, ofrece además multitud de eventos alternativos y pequeñas misiones al estilo *Grand Theft Auto*. Al contrario de lo que sucedía en el

//Recorre N.Y. a tu antojo y límpiala de criminales//

anterior juego, en ***Spider-Man 2*** te moverás por Nueva York a tu antojo, desde la punta del Empire State a la catedral de St. Patrick. Además de perseguir a los villanos principales del juego (Doctor Octopus, Shocker y Rhino) en tu camino no faltará la ocasión de ayudar a gente en peligro (un limpiaventanas a punto de caer de una cornisa o una vieja a la que están atracando) para subir tu porcentaje de juego y mejorar las habilidades de Spidey. Entre éstas se cuentan más de 50 movimientos de combate y un amplio abanico de acciones para ejecutar con el fluido arácnido: atar a cuatro



14 de julio, estreno en toda España

Promete convertirse en uno de los eventos del verano. Tobey Maguire vuelve a enfundarse el uniforme de Hombre Araña para enfrentarse a uno de sus enemigos más emblemáticos: el Doctor Octopus (interpretado por Alfred Molina). Si queréis alucinar, no os perdáis el tráiler del *site* oficial: spiderman.sonypictures.com

//Dos años de gestación para producir el mejor juego de superhéroes de la historia//

enemigos a la vez, cegarles, etc. No contentos con dar vida a esta fiel recreación de Nueva York (que incluye más de 30 puntos de referencia, muchos de ellos reconocibles incluso para los que no hemos pisado la Gran Manzana en nuestra vida), **Treyarch** ha mejorado la animación del trepamuros, gracias a la captura de movimientos del *Spider-Man* cinematográfico, dotándole de la elasticidad que siempre ha mostrado en los cómics. Semejante esfuerzo técnico habría sido estéril de no haberlo coronado con la libertad de acción de la que ya os he hablado. Esto es lo que hará grande a ***Spider-Man 2***, por encima incluso de sus fantásticos gráficos. Imagina por un momento un *GTA* protagonizado por tu superhéroe favorito, donde tú decides dónde, cómo y cuándo. Eso es ***Spider-Man 2***. NEMESIS



Una auténtica gata; se contornea al andar, se impulsa a cuatro patas para acceder a lugares altos, afila sus uñas para trepar por muros, posee un olfato muy agudizado...

Pocas veces disfrutaremos de habilidades felinas...

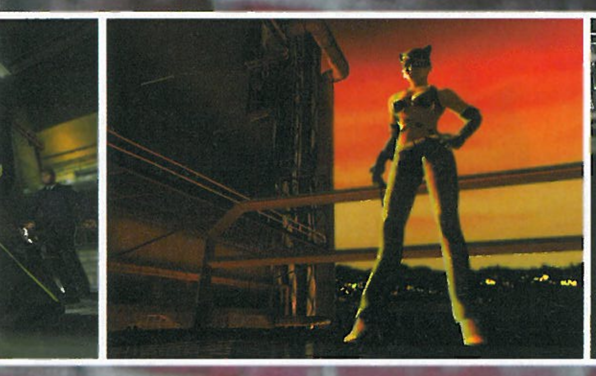
//Utiliza su sexto sentido para detectar al enemigo//

Catwoman

Género > Aventura/Acción Formato > DVD-ROM/Mini DVD-ROM Compañía > Electronic Arts Programador > EA UK País > Reino Unido

Sensual y con mucho carisma. Aunque Catwoman carece de su propio cómic y siempre aparece como personaje secundario en las aventuras de Batman, esta heroína además de contar ya con su personal largometraje (que se estrena el 20 de agosto) también puede alardear de un mundo poligonal diseñado a su medida. Calles de una ciudad corrupta adornadas de un halo de venganza, un personaje que la mismísima Halle Berry envidiaría por sus insinuantes, pero mortales, movimientos; y un argumento fiel al de la película. Y es que **Electronic Arts** siempre sabe cómo acertar con este tipo de juegos para que no quede en nuestra memoria como una mediocre adaptación. Es cierto que aún quedan muchos aspectos por pulir hasta que salga la versión final, como la Inteligencia Artificial de los enemigos o el a veces incoherente movimiento de cámara, pero lo visto hasta ahora es más que aceptable.
La animación de Catwoman es serpenteante y concisa, mezcla los movimientos felinos (se pone a cuatro patas, trepa, araña...) con los de un luchador de capoeira. Gráficamente la protagonista goza de un impresionante parecido físico con su *alter ego* en el celuloide y las localizaciones están inspiradas en las del filme... En difinitiva, estéticamente es un juego muy vistoso que promete entretenimiento, pero al tomar control sobre la acción las cosas cambian de parecer ya que la disposición de los boto-

//El movimiento y parecido físico con Catwoman es increíble//

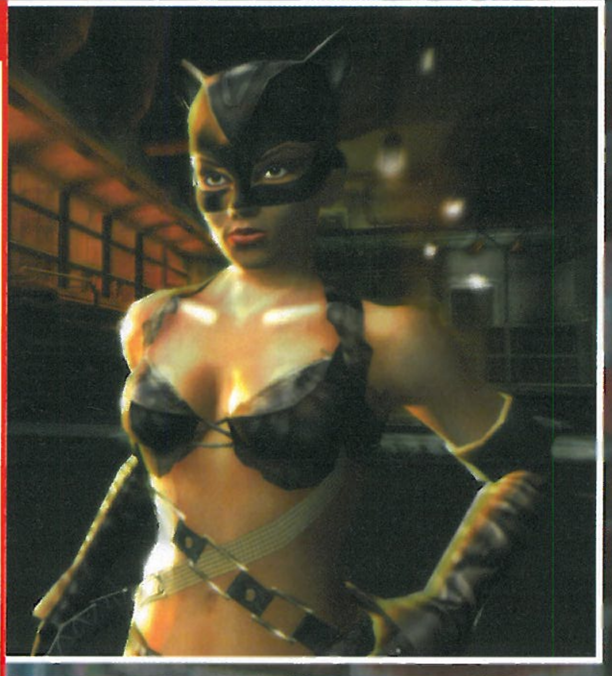




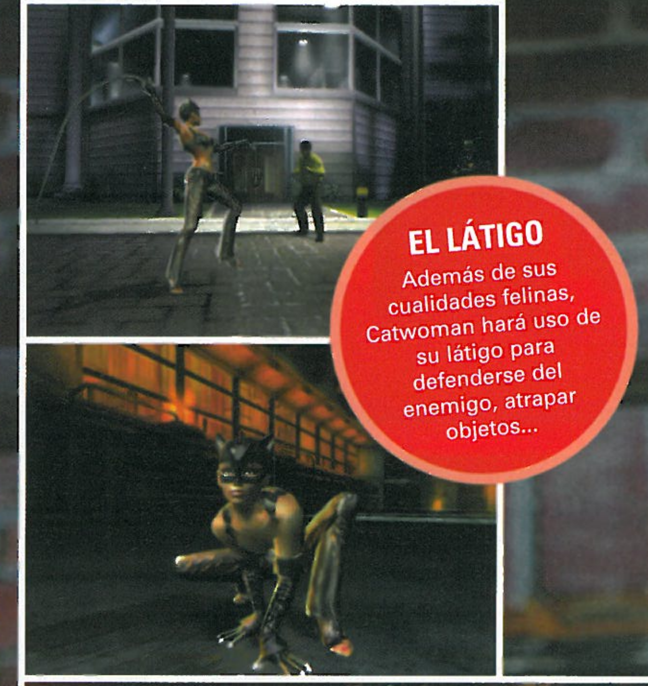
También en GBA

A lo largo de más de 20 niveles, el jugador deberá hacer buen uso de las habilidades de Catwoman (saltos acrobáticos, visión felina...) para superar los obstáculos que se presenten en su camino, además de derrotar al enemigo en duros combates.









EL LÁTIGO

Además de sus cualidades felinas, Catwoman hará uso de su látigo para defenderse del enemigo, atrapar objetos...



GATO SALVAJE

No hay barreras para Catwoman; trepa muros, se balancea en estructuras y se pasea por los tejados mientras acaba con sus enemigos.



Catwoman posee un impresionante parecido físico con su alter ego cinematográfico, Halle Berry.

nes para manejar a Catwoman es un tanto «original», lo cual hace que el control no sea intuitivo y por consiguiente algo confuso. Se trata de una *beta* muy inacabada, así que esperemos que esta inesperada sorpresa del control sea un poco más «normal». Una aventura de acción como muchas de las ya existentes, pero con matices poco comunes en este género gracias a las cualidades felinas de su protagonista. Así, el jugador podrá hacer uso de una visión especial que le permitirá ver lo que para otros es inexistente, como los peligros en el camino o las huellas de sus enemigos. También, podrá ver en la oscuridad, lugar donde los rivales de Catwoman estarán indefensos.

Armando, Wesley y la bella Laurel Hedare (interpretado por Sharon Stone en el filme) son los «responsables» del asesinato de Patience Philips y será la propia Patience, reencarnada en un gato egipcio, quien vengue su muerte. Para ello, deberá adentrarse en más de 20 niveles en los que con la ayuda de un látigo tendrá que superar infinidad de obstáculos, desde escalar muros a balancearse de un saliente, pasando por los combates cuerpo a cuerpo. ***Catwoman*** aguarda mucha acción, plataformas y diversión. ANNA

supernuevo

Flatout

Una variante de Destruction Derby

Si golpeamos contra las defensas de neumáticos, estos saldrán despedidos por los aires.

MAIN MENU FLATOUT SINGLE PLAYER MULTIPLAYER OPTIONS

LEÑAZOS Son lo mejor del juego. Los coches se desmantelan y se deforman tanto que casi no se pueden reconocer

Cada circuito de Flaout es totalmente novedoso y original.

Género > Conducción Formato > DVD-ROM Compañía > Virgin Play Programador > Empire ...País > Reino Unido

Repetir una fórmula ya existente tiene muy mala prensa, pero si funciona bien el invento y aportas algo interesante, las críticas son menos... Y encima, te llevas a parte de los seguidores del modelo. ***Flatout*** es un juego de conducción que nos recuerda mucho a las buenas cosas de *Destruction Derby*. Velocidad, rivales agresivos, leñazos constantes, saltos, cruces, coches desmantelados... En otras palabras, sencillez y diversión. Técnicamente bien construido y con algunos detalles gráficos atractivos, ***Flatout*** es un juego emocionante sin una sola carrera igual a la otra. Con un estilo de conducción en el que imperan los derrapes, el contacto con los rivales y las trampas en cada tramo de cada circuito. El control puede parecer algo pesado y a veces algo ingobernable, pero es sólo un truco con el que los programadores tratan de impedir que las carreras sean un paseo.

Un poco barcas, un poco tanques, dominarlos en condiciones extremas acaba por ser algo realmente entretenido. **DE LÚCAR**

//Velocidad extrema, garra y leñazos a mil revoluciones//

Subjuegos

Tan originales como políticamente incorrectos, en ellos deberemos lanzar al conductor lo más alto, lo más lejos posible o hacer puntería en una diana, o contra unos bolos. Seguro que levantará alguna polémica.



MARKET GARDEN
Éste es sólo uno de los episodios reales de la IIGM recreados en el juego.

!A POR ELLOS!
Enfréntate a las más diversas unidades del ejército alemán, incluyendo francotiradores y tanques

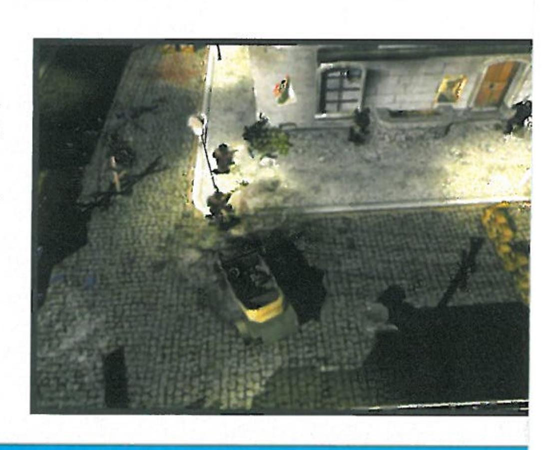
Un shooter de corte clásico ambientado en la 2ª Guerra Mundial.

Combat Elite WWII Paratroopers

En Combat Elite no sólo combatirás en el exterior. Tendrás que dar caza a los nazis casa por casa, de ruina en ruina.

Género > shoot'em-up Formato > DVD-ROM Compañía > Acclaim Programador > Battleborne Ent. País > Estados Unidos

En un mercado cada vez más saturado de *shooters* en primera persona, se agradece la intención de **Acclaim** y **Battleborne Ent.** de recuperar la mecánica y la vista cenital de *shoot'em-up* de antaño. La huella de mitos de los salones recreativos como *Commando* o *Ikari Warriors* se hace evidente en este *Arcade*, edificado sobre el motor gráfico de *Baldur's Gate Dark Alliance*. Con algún que otro ligero desliz hacia el RPG (la experiencia en el combate se traduce en la mejora de las habilidades de tu soldado y su paulatino ascenso por el estamento militar) ***Combat Elite WWII Paratroopers*** recrea escenarios decisivos de la Segunda Guerra Mundial, como la desastrosa operación *Market Garden*, enfrentando al jugador con lo más granado del ejército Nazi. Acabar con los alegres muchachos de Adolf será tu objetivo a lo largo de más de 40 misiones, en las que quedarás deslumbrado por el gran detalle gráfico en los escenarios y la impecable ambientación. **Battleborne** no ha querido ser menos que **Electronic Arts** y ha incorporado imágenes de archivo de la época para ubicar al jugador en el periodo más decisivo de la II Guerra Mundial.
Si no hay retrasos en la fecha de lanzamiento, el mes que viene os podremos ofrecer una *review* de este prometedor título. **NEMESIS**





DRIV3R

Los vehículos grandes pueden hacer verdaderos destrozos. La pena es que el camión con remolque es un poco ingobernable. Aún así merece la pena probarlo con tráfico.

El gran candidato a juego del año deja un buen sabor de boca... Y algunas dudas

Como ya ha ocurrido en otras ocasiones, las largas esperas acaban por pasar alguna factura. Tantos meses aguardando la llegada de ***Driv3r***, tantas expectativas despertadas, tantos y tan buenos recuerdos de las versiones de **PSone** obligaban a la nueva entrega a mostrar un nivel realmente extraordinario y sin apenas fisuras. En líneas generales es así pero, por desgracia, algunos apartados del juego no alcanzan el grado de perfección esperado en una compañía tan experta como **Reflections**. En pocas ocasiones resulta tan doloroso comprobar cómo unos cuantos detalles pueden deslucir el fantástico trabajo realizado en el resto del juego. ***Driv3r*** es, en todo lo que se refiere a la conducción y a la recreación de las



Cinemas



Aunque para muchos sea un tema un tanto secundario, ***Driv3r*** cuenta con un montón de minutos de secuencias en vídeo. Han sido dobladas al castellano y tienen algunos momentos realmente espectaculares, sobre todo las escenas de tiros. Hay que prestarles atención porque en ellos encontraremos ciertas claves del juego.

Por un simple paseo en coche por cualquiera de las tres ciudades merece la pena comprar Driv3r



A TODO TRAPO

Cacharros para todos los gustos para hacer el cabra cuando queramos... O hasta que nos pille la policía

ciudades, de lo mejor que hemos conocido en ambas consolas. Es verdad que también hemos visto coches mucho mejor hechos y escenarios más brillantes en otros títulos de ambas consolas, pero también es cierto que ninguno es tan cinematográfico y espectacular como ***Driv3r***. Tampoco creemos que tenga el mismo mérito y dificultad hacer un circuito, por muy bonito y detallado que sea, que una ciudad con docenas y docenas de Kilómetros. Como tampoco hemos visto unos daños en los vehículos tan reales como los de ***Driv3r***.

Dicho todo esto, más de uno se estará preguntando dónde vemos el problema. Pues los principales fallos que achacamos a ***Driv3r*** están en el tosco sistema de control del personaje al bajar del vehículo y en el diseño de algunas de las misiones. Aunque puedan parecer asuntos menores tratándose de un juego de conducción, teniendo en cuenta el altísimo porcentaje de momentos a pie, la cosa tiene bastante importancia. O tenemos una percepción errónea o el 20% que decía Martin Edmondson el día de la presentación debe referirse al total del ►

Muchos vehículos

Los hay para todos los gustos. Por haber, hay hasta una carretilla elevadora. Lanchas, motos, camiones, coches clásicos y otras curiosidades, tienen cada uno sus propias características. Las motos, por su tremenda movilidad, son buenas para escapar con poco tráfico... Pero tienen como pega que los daños son mayores en los golpes y, sobre todo, que la policía que hay por las aceras suele fallar muy pocos disparos.







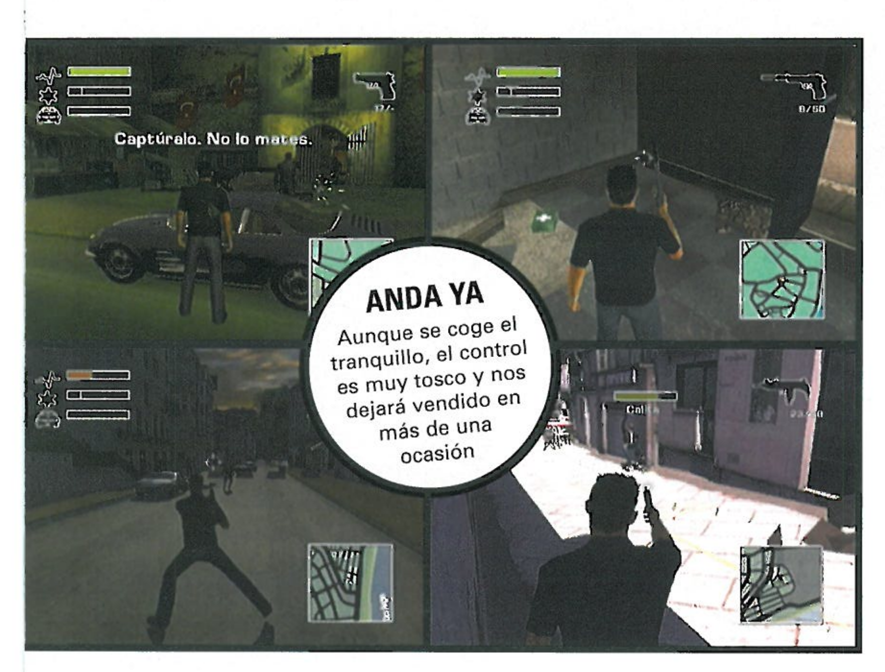
Driv3r
PLAYSTATION 2 / XBOX

ARGUMENTO DE CINE
Uno de los aspectos más trabajados en ***Driv3r*** es, sin duda, la historia. Es un argumento complejo y casi de película.

Nuevas misiones

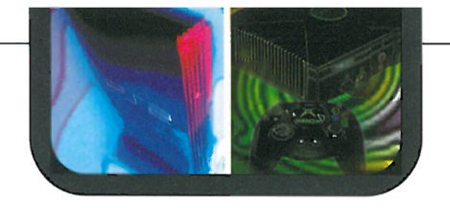
En su esfuerzo por dar mayor variedad a las misiones, **Reflections** ha ideado unas cuantas en la saga muy novedosas. De todas, nos quedamos con las de disparos desde un vehículo en marcha. Reúnen emoción y espectacularidad fuera de lo común.

//El sistema de control del personaje andando es flojo//

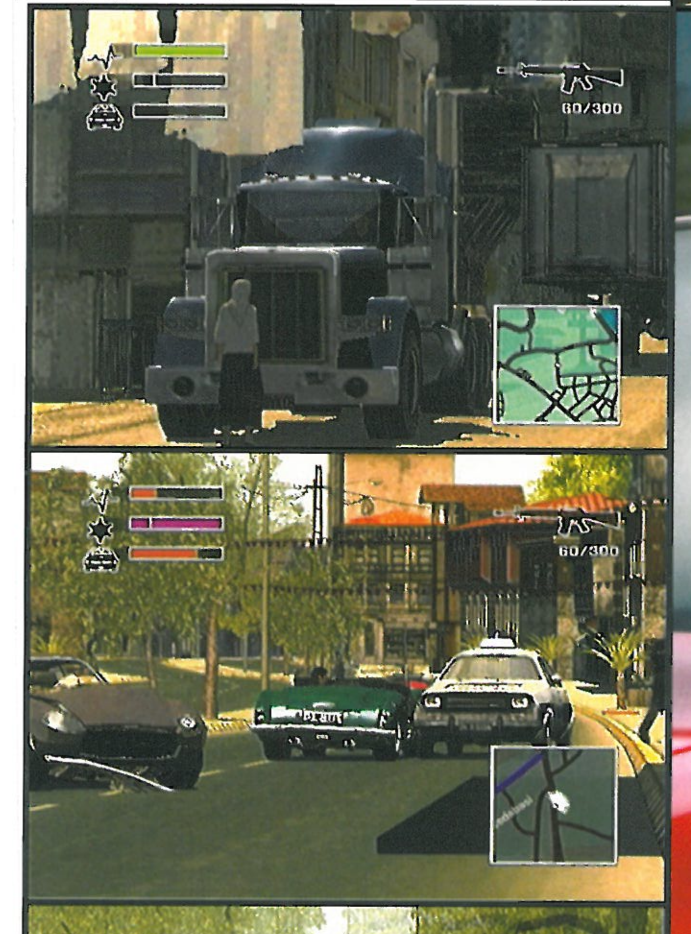


ANDA YA
Aunque se coge el tranquillo, el control es muy tosco y nos dejará vendido en más de una ocasión

juego, incluyendo el resto de modos. En lo que se refiere a las misiones, son muy pocas las que no tienen su sesión de andar y pegar tiros. Además, como en bastantes fases los coches sólo sirven para llegar al punto indicado, la sensación de que han convertido a ***Driv3r*** en un juego de disparos aumenta. Para colmo de males, y entramos en el segundo aspecto mal planteado, hay unas cuantas misiones al volante en las que se les ha ido la mano con la dificultad. No son imposibles, pero superarlas nos llevará mucho tiempo y no pocos cabreos. Resumiendo, ***Driv3r*** podría haber sido el mejor juego de este género pero, por algunos aspectos de cierta importancia, ha dejado escapar esta posibilidad. En algunas cosas es el rey absoluto, pero en otras creemos que es inferior a *GTA*, tanto al primero como al segundo. *GTA* es menos realista y menos serio, cierto, pero su oferta es más amplia y su jugabilidad también es superior. ***Driv3r*** deja para la historia esas tres impresionantes ciudades, los daños de los coches, una espectacularidad sólo al alcance de una película y otras muchas cosas realmente sobresalientes. Por desgracia, no han conseguido dotar a todo el juego de esa extraordinaria calidad y tampoco han sabido diseñar un planteamiento que minimizara sus carencias. De esta manera, cada dos por tres, hay una oportunidad para ver que el control del personaje andando es muy limitado. Así que ya saben dónde puede estar la clave para recuperar el trono: o reparan y mejoran el tema del personaje... O reducen el porcentaje de las fases de a pie. Sólo así volverán a ser los mejores. DE LÚCAR







Arriba se puede apreciar que no todos los peatones escapan a tiempo. A la izquierda, una señora turca emulando al chino Tiannameng... Pero con menos suerte que aquel.

//Muchos tiros y pocos volantazos, ese es el problema//





Género > Acción/Conducción Formato > DVD-ROM Compañía > Atari Programador > Reflections Jugadores > 1 Ciudades > 3 Continuaciones > Infinitas Misiones > 22 Vidas> 1 Texto/Doblaje > Castellano/Cast. Grabar Partida > Según Consola

16+

	GRÁFICOS	MÚSICA / FX	JUGABILIDAD	DURACIÓN	GLOBAL
XBOX	9,2	9,5	9,0	9,2	9,2
PS2	9,3	9,5	9,0	9,2	9,3









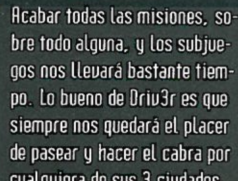
GRÁFICOS: Todo lo que son los coches y los escenarios son impresionantes, pero los movimientos del personaje no están a la altura. Los daños de los vehículos son de los mejores que se han visto nunca en consola.

MÚSICA / FX: Tanto las voces como los efectos especiales están a la altura del extraordinario espectáculo que veremos en pantalla. Es de agradecer que hayan doblado el juego al castellano cuando podían haberlo subtitulado.

JUGABILIDAD: El diseño de las misiones y las fases con desarrollo a pie le restan bastante nota a un juego que en materia de conducción es sobresaliente. Las nuevas misiones que se han inventado son realmente interesantes.

DURACIÓN: Acabar todas las misiones, sobre todo alguna, y los subjuegos nos llevará bastante tiempo. Lo bueno de Driv3r es que siempre nos quedará el placer de pasear y hacer el cabra por cualquiera de sus 3 ciudades.

MEJOR VERSIÓN





Aunque son muy similares, nos gusta más la versión de **PlayStation 2** por poseer mejores texturas.



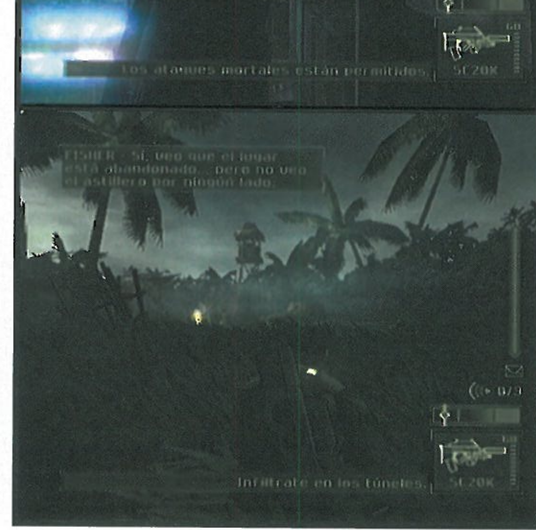
SPLINTER CELL PANDORA TOMORROW

Tras sorprendernos con la versión de Xbox, Sam llega ahora al resto de hardware de 128 bits

Después de realizar la proeza de convertir con éxito el primer *Splinter Cell* a **GameCube** y **PS2**, los programadores de **Ubi Soft** no sólo se propusieron superar al original en **Xbox** con *Pandora Tomorrow*, sino que entre los estudios de París y Shangai se han puesto de acuerdo para poner al límite a las otras dos máquinas de 128 *bits* y crear las versiones para **PS2** y **GC** de la segunda entrega de *Splinter Cell*. Aunque la máquina de **Sony** tenía todas las de perder debido a su menor potencia, los programadores han concentrado sus esfuerzos en **PS2**, diseñando nuevos efectos como los de agua, más realistas que en **Xbox**, y adaptando las rutinas de iluminación sin «falsear» las sombras como en la primera entrega de *Splinter Cell*. **GameCube** no tiene problemas para interpretar sombras y efectos de iluminación del mismo modo que **Xbox** (el *chipset* gráfico de **Ati** puede con eso y con más), aunque una menor resolución que en el *Pandora Tomorrow* original y el *anti-aliasing* emborrona ligeramente todo el conjunto. Inexplicablemente, la versión para **PS2** posee un *frame rate* mucho más constante (aunque no excesivamente alto)

El fusil de Sam Fisher tiene un disparo alternativo en el que podremos configurar el lanzamiento de granadas de humo, de fragmentación, etc.

EFECTOS VISUALES
Ubi Soft ha puesto especial empeño en reproducir los más impresionantes efectos en **PS2**



Infíltrate en un tren bala de camino a Niza, en un inmenso submarino...



//Algunos efectos gráficos son mejores que en Xbox//

que la de la máquina de **Nintendo**. Como extra para estas dos nuevas entregas, **Ubi Soft** ha incluido originales posibilidades como el uso de una **GBA** en conjunción con la versión **GameCube** (con más posibilidades que en el primer *Splinter Cell*), y la opción de usar el *Headset* USB con **PS2** para recibir la información por el auricular y llamar la atención de los enemigos con el micro (en lugar de pulsar el botón para silbar). La mayor diferencia entre ambas versiones es la inclusión del divertido modo On-line, sólo disponible en **PlayStation 2**, que enfrenta a dos equipos de dos jugadores, uno en primera persona (los Mercenarios) y el otro en tercera (los *ShadowNet*), a lo largo de seis diferentes escenarios. **DOC**

Modo On-line multijugador

La versión **PS2** cuenta con modo On-line, que enfrenta a Mercenarios Argus (primera persona) con agentes *ShadowNet* (en tercera persona, como Fisher).

Género > Espionaje Táctico Formato > DVD-ROM/Mini DVD-ROM Compañía > Ubi Soft Programador > Ubi París/Shangai
Jugadores > 1-4 Misiones > 32 Niveles de Dificultad > 2 Texto/Doblaje > Castellano/Cast. Grabar Partida > Según Consola

12+

	GRÁFICOS	MÚSICA / FX	JUGABILIDAD	DURACIÓN	GLOBAL
GameCube	9,1	9,3	9,1	8,7	9,1
PS2	9,4	9,3	9,3	9,1	9,3











GRÁFICOS: La versión PS2 del juego no sólo llega a igualar a la de Xbox (dentro de sus posibilidades), sino que la supera con algunos efectos visuales. La iluminación en GameCube es perfecta, pero el frame rate no.

MÚSICA / FX: El juego ha sido magistralmente doblado al castellano y en ambas versiones resulta idéntico. La banda sonora dinámica aporta cierta tensión a determinadas escenas, pero acaba resultando algo repetitiva.

JUGABILIDAD: Aunque la versión de GameCube permite el uso de una Game Boy Advance para realizar ciertas acciones, creemos que la inclusión del modo On-line en PlayStation 2 resulta mucho más relevante.

DURACIÓN: La extensión y dificultad de cada uno de los 32 niveles del juego os mantendrá suplantando a Fisher algunos días, pero gracias al modo On-line de PS2 podrás disfrutar de Pandora Tomorrow indefinidamente.

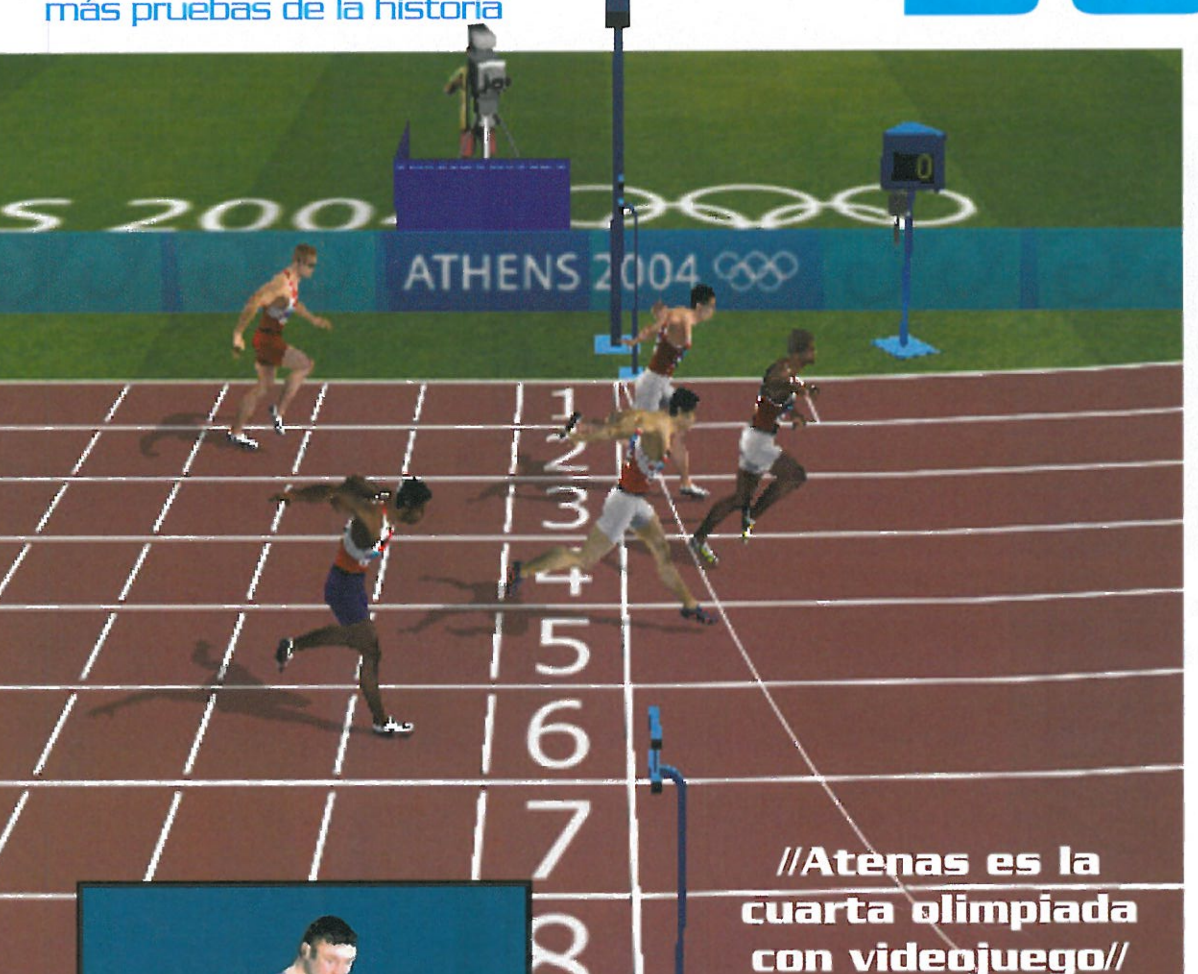
MEJOR VERSION



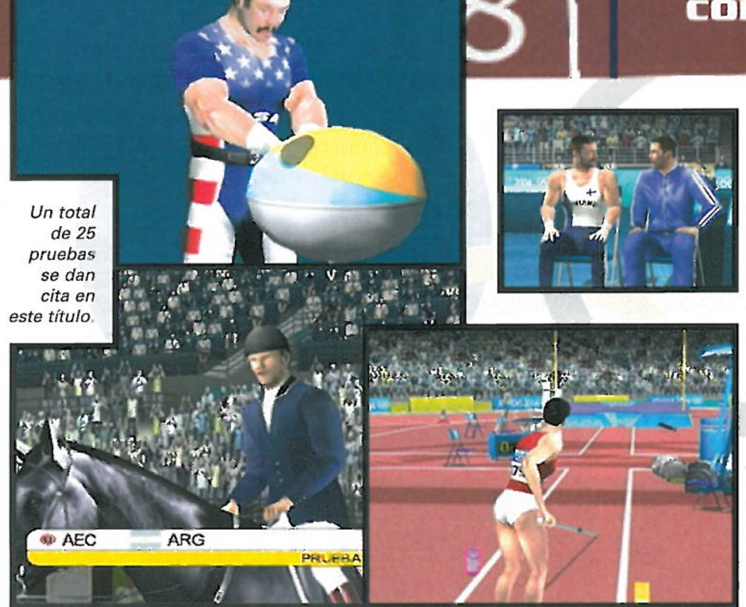
El modo On-line y algunas rutinas gráficas otorgan la victoria a la máquina de **Sony** sobre **GameCube**.

ATHENS 2004

El programa de Olimpiadas con más pruebas de la historia



//Atenas es la cuarta olimpiada con videojuego//

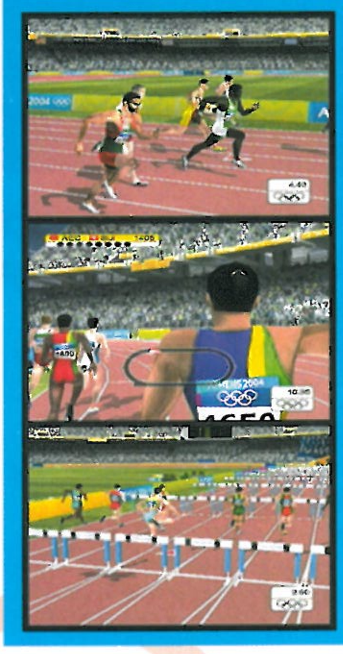


Un total de 25 pruebas se dan cita en este título.

Las consolas y los juegos olímpicos han estado unidos desde 1992 con la aparición de *Olympic Gold* y *Track & Field in Barcelona*. Así, cada cuatro años la cita olímpica ha ido acompañada de programas de este tipo (en Atlanta 1996 aparecieron *Track & Field* y *Olympic Games*, mientras que Siydney 2000 estuvo acompañado por *Sydney'2000* e *International Track & Field*). De todos ellos tan sólo el último ha visto la luz en **PlayStation 2**, por lo que hasta el momento era el único representante en su género. La competencia llega cuatro años después con la licencia oficial de Atenas 2004, en lo que constituye el debut de **Sony** en este tipo de acontecimientos. ***Athens 2004*** cuenta con una gran variedad de pruebas, 24 en total, superando con creces las diez que formaban parte de su antecesor. Aunque el atletismo sigue siendo uno de los gruesos del juego con trece disciplinas (seis carreras, cuatro saltos y tres lanzamientos) también se abre al abanico a otros deportes. Entre ellos se incluyen cuatro pruebas de natación, todas muy similares, y otros cuatro deportes (hípica, tiro con

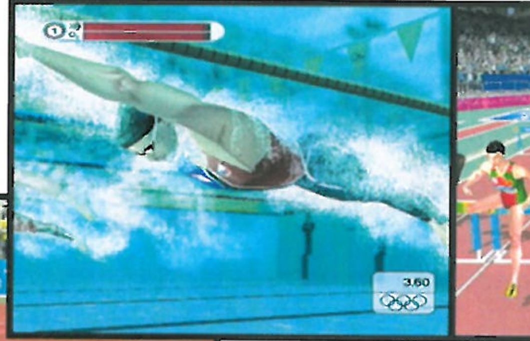
Carreras

Dentro de las seis carreras, tres de ellas (100, 200 y 400 metros) emplean el clásico «rompe-mandos». En el medio fondo (800 y 1.500 metros) hay que dosificar la energía, mientras que en vallas lo más complicado es sincronizar el salto.

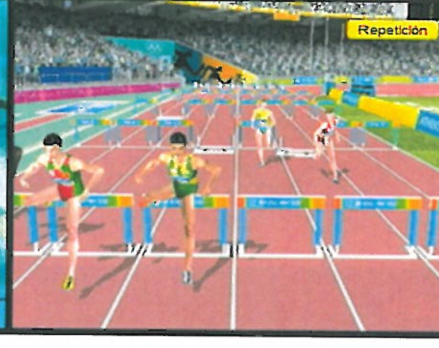








La cámara acuática ofrece imágenes muy espectaculares.







La lucha por el medallero es el gran reto dentro del modo Competición.



MÁS DISCIPLINAS

Las pruebas de hípica, tiro con arco, tiro olímpico y halterofilia ponen una nota de variedad visual

La hípica es una de las pruebas más sorprendentes del juego.

arco, tiro olímpico y halterofilia). Además, hay que destacar la variedad ofrecida en las cuatro disciplinas de gimnasia (suelo masculino y femenino, anillas y potro). En las mismas se mezclan diferentes elementos de control, que van desde la sincronización entre los dos *pad* analógicos hasta la mecánica que caracteriza a los programas musicales tipo *Parapa The Rapper*. En el resto de las pruebas la variedad es bastante grande mezclando la potencia, como en el clásico «rompe-mandos» recogido en los 100, 200 y 400 metros, con la precisión. Otro de los aspectos a destacar es la calidad gráfica lograda en todas y cada una de las disciplinas. Los atuendos, los prolegómenos o los jueces están perfectamente recogidos ofreciendo una perfecta ambientación. En este sentido también hay que destacar los comentarios, pues repite Gregorio Parra tras participar en *Sydney'2000*. La diversión alcanza sus mayores cuotas con el ▶

//El atletismo es el gran protagonista//



Natación



Las cuatro disciplinas (100 metros espalda, mariposa, braza y libres) son las pruebas más repetitivas.
Hay que sincronizar la respiración con la velocidad.





Suelo masculino, suelo femenino, anillas y potro presentan un control variado con elementos de juegos musicales.

Foco PLAYSTATION 2

Saltos

Los saltos de longitud, triple y pértiga unen velocidad y precisión, mientras que en altura hay que seguir una serie de pasos para llegar con la máxima potencia al salto.



LANZAMIENTOS
Al lanzamiento de jabalina, aparecido en *Track & Field*, se unen disco y peso. Las claves son potencia y ángulo.

La salida, con un botón lateral, es fundamental en las carreras.



Las repeticiones incluyen multitud de cámaras y una amplia variedad de ángulos en cada disciplina.

modo multijugador. El mismo permite que hasta cuatro jugadores participen en una competición. En algunas pruebas, como las carreras de atletismo o la natación, esta participación es simultánea mientras que en otras se hace mediante turnos. Para el jugador individual, el programa ofrece dos modos de juego, *Arcade* y Competición, en las que se ofrece la posibilidad de participar en una sola disciplina o luchar por ser el primero en el medallero global. En cuanto a las restantes opciones, la variedad de países que puede elegirse es enorme y en la mayor parte de las pruebas es posible seleccionar a atletas masculinos o femeninos. Uno de los aspectos que juega a favor de ***Athens 2004*** es que parece que ni siquiera **Konami**, con su clásica saga *Track & Field*, pretende hacer competencia al programa de **Sony C.E.** CHIP&CE

Género > Deportivo Formato > DVD-ROM Compañía > Sony C.E. Desarrollador > Eurocom Jugadores > 1-4
Competiciones > 4 Pruebas > 25 Texto/Doblaje > Castellano/Cast. Grabar Partida > Memory Card (44 KB)

3+

GRÁFICOS 9,4
Gráficamente el resultado es magnífico tanto en la reproducción de las pruebas como en los momentos que las rodean. Las repeticiones ofrecen imágenes realmente espectaculares.

MÚSICA / FX 9,1
En el apartado sonoro lo más destacado son los comentarios en castellano realizados por varios especialistas deportivos. Destacan los efectuados, por segunda olimpiada consecutiva, por Gregorio Parra.

JUGABILIDAD 9,5
El control ofrece desde el clásico «rompe-mandos» a sistemas en los que hay que combinar potencia con sincronización.
Las pruebas de natación son las más monótonas.

DURACIÓN 8,9
Aunque la variedad de opciones no es demasiado amplia, la cantidad de pruebas hace que el control de todas ellas sea una labor complicada. El modo multijugador es otro elemento a tener en cuenta.



ESTE MES con PlayStation®2

Revista Oficial - España





La ÚNICA revista con DEMOS JUGABLES

ESTE MES 6 DEMOS JUGABLES

PlayStation®2 Revista Oficial - España

Los mejores juegos para PS2

TEKKEN 5,

GRAN TURISMO 4, FINAL FANTASY XII, METAL GEAR SOLID 3...

BURNOUT 3

Convierte tu coche en pura chatarra con el arcade de conducción más brutal del año

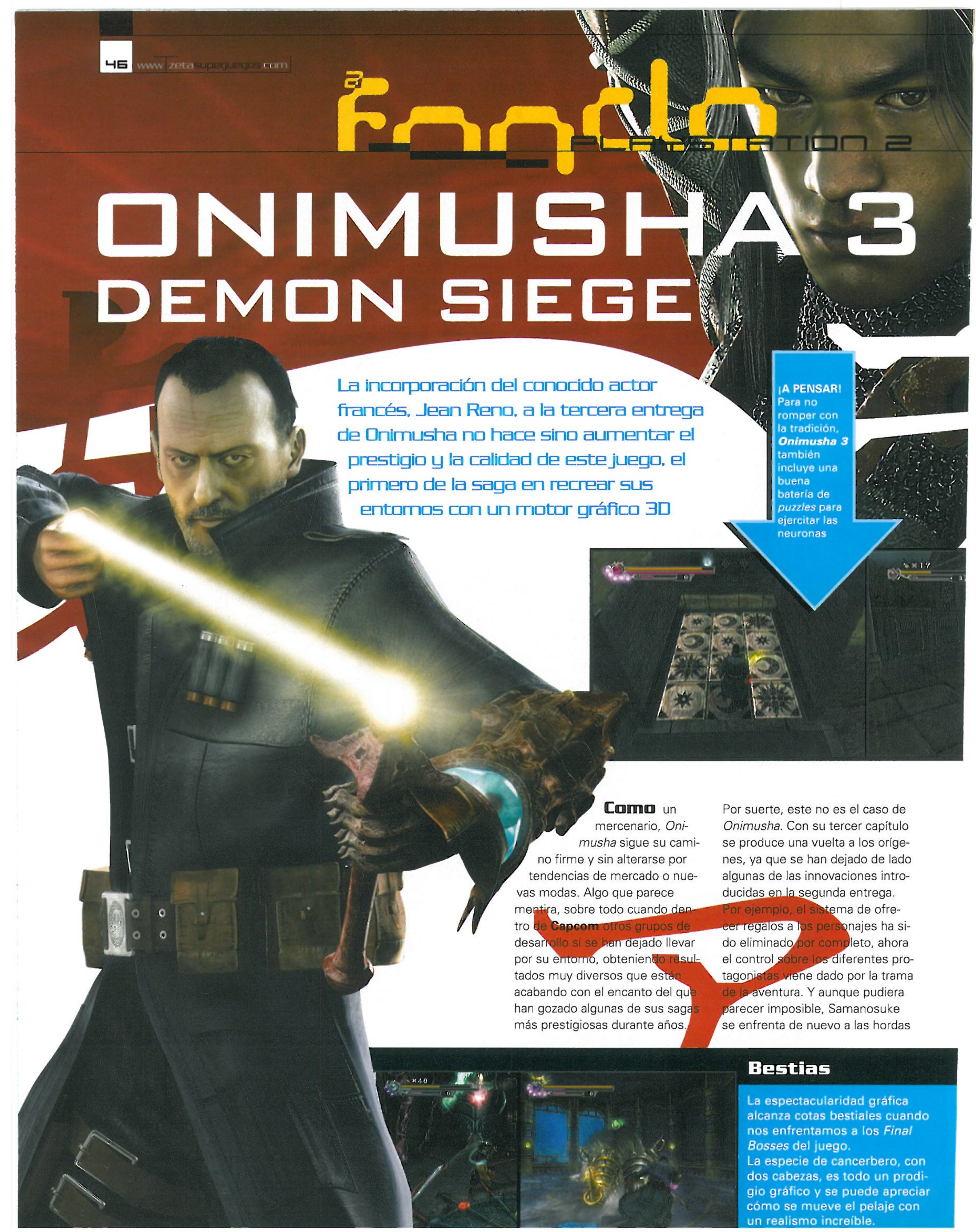
GUÍA COMPLETA: HITMAN CONTRACTS

SYPHON FILTER THE OMEGA STRAIN

¡MÁS CONTENIDO!

DESCUBRE LAS NUEVAS SECCIONES DE NUESTRO DVD-ROM

GRUPO ZETA



ONIMUSHA 3 DEMON SIEGE

La incorporación del conocido actor francés, Jean Reno, a la tercera entrega de Onimusha no hace sino aumentar el prestigio y la calidad de este juego, el primero de la saga en recrear sus entornos con un motor gráfico 3D

¡A PENSAR! Para no romper con la tradición, ***Onimusha 3*** también incluye una buena batería de *puzzles* para ejercitar las neuronas

Como un mercenario, *Onimusha* sigue su camino firme y sin alterarse por tendencias de mercado o nuevas modas. Algo que parece mentira, sobre todo cuando dentro de **Capcom** otros grupos de desarrollo sí se han dejado llevar por su entorno, obteniendo resultados muy diversos que están acabando con el encanto del que han gozado algunas de sus sagas más prestigiosas durante años. Por suerte, este no es el caso de *Onimusha*. Con su tercer capítulo se produce una vuelta a los orígenes, ya que se han dejado de lado algunas de las innovaciones introducidas en la segunda entrega. Por ejemplo, el sistema de ofrecer regalos a los personajes ha sido eliminado por completo, ahora el control sobre los diferentes protagonistas viene dado por la trama de la aventura. Y aunque pudiera parecer imposible, Samanosuke se enfrenta de nuevo a las hordas

Bestias

La espectacularidad gráfica alcanza cotas bestiales cuando nos enfrentamos a los *Final Bosses* del juego.
La especie de cancerbero, con dos cabezas, es todo un prodigio gráfico y se puede apreciar cómo se mueve el pelaje con un realismo increíble.

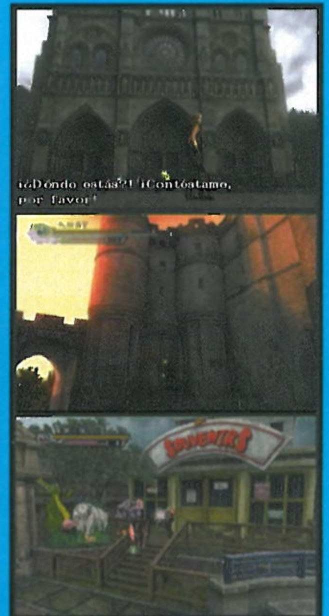
La pequeña hada, Ako, juega un papel fundamental en Onimusha 3. Además de convertirse en el nexo entre dos épocas, se le puede equipar con diferentes vestidos que le otorgan poderes, como absorber almas.

del temible Nobunaga. El joven samurai no tardará mucho en descubrir que el responsable de su vuelta no es otro que Guildenstern, que ha creado una máquina del tiempo. Por culpa de este artilugio, nuestro héroe nipón aparecerá en las calles del París actual, mientras que un miembro de la policía francesa (cuya imagen es la de Jean Reno) será trasladado hasta el Japón de 1582. Este salto temporal propiciará que en *Onimusha* tengamos que resolver una serie de *puzzles* que implican el viaje en el tiempo. Lo que Jacques haga en 1582 se verá reflejado en 2004, como sucede con el árbol plantado en Mont Saint Michel. Y aunque en el templo del agua el paso de una a otra época resulte algo agobiante cuando nos acercamos al final de la fase, el juego tampoco abusa de esta dinámica. Se puede decir que ***Onimusha 3*** combina perfectamente la aventura con la acción. De hecho, salvo contadas excepciones,



Francia, 2004

Monumentos de París como Notre Dame, la Torre Eiffel e incluso el Zoo de Boulogne aparecen recreados en el juego. Aunque también se visita otra zona de Francia conocida mundialmente por su belleza, Mont Saint Michel.



Japón, 1582

Mientras Samanosuke se pierde en París, Jacques tendrá que abrirse en un mundo violento y difícil como el Japón fuedal del siglo XVI. Un variado recorrido que le conducirá hasta zonas nevadas para combatir a Nobunaga.





Arsenal

Samanosuke y Jacques cuentan con tres armas mágicas diferentes, mientras que Michelle dispone de un completo armamento de fuego, incluso granadas.

la acción predomina durante casi todo el juego. Como en anteriores entregas, el jugador no tendrá que olvidarse de absorber las almas de los enemigos abatidos. De esta forma será capaz de mejorar sus armas, defensas y el propio guantelete captura-almas. Una técnica que no funciona con el tercer personaje en discordia, Michelle, la novia de Jacques que también jugará un papel crucial en momentos determinados. Ella no puede mejorar su arsenal, aunque sí es capaz de recolectar almas gracias a un anillo que después puede entregar a Samanosuke. Sus armas también difieren de los otros dos protagonistas, la chica prefiere las de fuego, subfusiles, escopetas, rifle de francotirador y hasta un contundente lanzagranadas. Además, el control ha sido depurado y se pueden obtener espectaculares *Counter* para eliminar a los demonios de un solo golpe mucho mejor que antes. En este aspecto, y ahora que el juego ha pasado a un entorno 3D, tan sólo se echa de menos el salto. Por lo demás, se trata de todo un juegazo para **PS2**. R. DREAMER

Género > Acción/Aventura Formato > DVD-ROM Compañía > Capcom Programador > Capcom Jugadores > 1
Personajes > 3 Niveles de dificultad > 1 Texto/Doblaje > Castellano/Inglés Grabar Partida > Memory Card (378 KB)

16+

GRÁFICOS 9,4

La recreación de escenarios en tres dimensiones ha supuesto una ganancia para la saga, al igual que el hecho de haber conservardo, e incluso aumentado, el grado de detalle de los mismos. Una pasada.

MÚSICA / FX 9,2

La banda sonora dinámica se adapta perfectamente a la acción, incluso aportando tintes épicos cuando la ocasión lo requiere. Los efectos sonoros se encargan de dar el toque perfecto a la ambientación.

JUGABILIDAD 8,8

El control de los personajes ha mejorado y ahora se disfruta mucho más de los combates. Para los más sesudos se sigue manteniendo un buen nivel de puzzles y enigmas que resolver a lo largo de la aventura.

DURACIÓN 8,9

Nuevos grados de dificultad, trajes ocultos, finales alternativos y hasta minijuegos son algunas de las ofertas que conseguirán hacernos jugar de nuevo con Samanosuke y Jacques en esta aventura.

PS2 9,2 GLOBAL

SÚPER CONCURSO MASHED



Virgin Play y **SuperJuegos** quieren que descubras uno de los juegos más divertidos de los últimos tiempos, Mashed. Para optar a uno de los 20 packs compuestos por 1 juego (a elegir entre PlayStation 2 y Xbox) y una minitoalla, tan sólo tienes que enviar un mensaje de texto con la respuesta correcta a la siguiente pregunta antes del día 31 de agosto.

¿Cuántos jugadores pueden participar a la vez?

A) 8 **B)** 2,5 **C)** 4

CONCURSO «MASHED»

La mecánica de participación en este concurso es muy sencilla. Sólo tienes que enviar un mensaje de texto desde tu móvil al número 5584 poniendo la palabra **mashedsj espacio + respuesta correcta.** Por ejemplo, si crees que la respuesta correcta es la B, deberías mandar al número 5584 lo siguiente: **mashedsj B**

Coste máximo por cada mensaje 0,90 euros + IVA. Válido para todos los operadores. El premio no podrá ser canjeado por dinero. No se admitirán reclamaciones por pérdida de Correos. Se llamará por teléfono a los ganadores y sus nombres saldrán publicados en próximos números de la revista. La participación en este sorteo implica la aceptación total de sus bases. Sus datos serán incorporados en una base de datos informatizada propiedad de Ediciones Reunidas S.A. con motivo de este concurso, y para informarle de futuras promociones. Usted podrá ejercitar los derechos de acceso, rectificación, cancelación y oposición dirigiéndose a Ediciones Reunidas S.A. c/O Donnell 12 28009 Madrid. Fecha límite: 31 de agosto.

a fondo PLAYSTATION 2

FORMULA 1 04

Sony C.E. nos acerca con maestría a la competición reina del motor, con Alonso al frente de nuestras ilusiones



Un año más la Formula 1 acude fielmente a su cita con **PS2** de la mano de **Sony C.E.** Los más impacientes llevaban ya tiempo deseando poder ponerse en el pellejo de Fernando Alonso y, en la medida de lo posible, emular sus gestas. La espera habrá merecido la pena sin lugar a dudas. Todos los que ya conocían las virtudes que desde siempre han caracterizado la celebrada saga de **Sony C.E.** no quedarán defraudados con esta nueva entrega. A la consabida puesta al día en cada uno de los detalles del campeonato se une una mejora gradual de los aspectos técnicos del juego. Cualquiera que haya seguido una transmisión televisiva apreciará el rigor con que todo está reproducido, desde el diseño de los coches hasta la más mínima variación en cualquiera de los recorridos. Un aspecto a mejorar en el futuro podría ser en lo que concierne a la ambientación de las carreras. La ausencia de personajes en la parrilla de salida o de mecánicos trabajando en boxes da un aspecto algo desangelado en esos

En el extremo inferior izquierdo un indicador de daños marca el límite.

DETALLES DE CALIDAD El juego está repleto de toques de clase. El puño en alto, por ejemplo, es señal de protesta por alguna maniobra incorrecta.

Al terminar las carreras, tras la entrega de trofeos, los pilotos descienden del cajón y liberan la tensión «bañándose» en champán.





Fernando Alonso

Nunca antes habíamos tenido un piloto en la F1 con las posibilidades de Fernando Alonso. El asturiano y su **Renault** forman un tándem capaz de dar más de un disgusto a pilotos más veteranos. Compruébalo tú mismo.







//La falta de competencia no relaja al equipo de Sony C.E.//

momentos. Una vez en marcha no podremos poner un solo pero. El suave y sensitivo control de los coches permite trazar las curvas y esquivar rivales con precisión, aunque al principio cueste acostumbrarse a la facilidad de desplazamiento lateral de los monoplazas. No obstante, en el garaje hay multitud de opciones de configuración del coche para adaptarlo a nuestro gusto; podremos dar prioridad a la adherencia o a la velocidad modificando la carga aerodinámica, variar la altura del chasis, calibrar el equilibrio (sub o sobreviraje), y así infinidad de posibilidades. Ya en carrera, los botones de antaño correspondientes al control digital nos sirven para ajustar la frenada y la tracción. Esto puede parecer algo farragoso pero no es imprescindible para participar en una carrera. Un modo *Arcade* limita las decisiones para elegir piloto y circuito. Además, hay 4 niveles de dificultad de pilotaje y 3 de inteligencia de los adversarios. Como novedades, por fin podemos competir On-line y participar en el modo Trayectoria. En este último crearemos un piloto que ▶



a Fondo PLAYSTATION 2



HACIENDO MEMORIA
La primera aparición de Alonso en un videojuego fue en *Formula One 2001* (**PSone**), con Minardi.



TRAYECTORIA
Mediante fax y correo electrónico estaremos al tanto de las ofertas recibidas para competir.



RUMBO A ORIENTE
China y Bahréin acogen dos nuevos circuitos. El diseño del de Shangai es especialmente futurista.

Los Ferrari son los principales rivales a batir cada año.





ARCADE
Si no queremos complicar en exceso el pilotaje podemos correr sin más precaución que la de no rebasar el nivel máximo de daños

▶ irá progresando a medida que supere objetivos. En un primer momento sólo recibiremos invitaciones para participar en sesiones de prueba privadas, pero si lo hacemos bien acabarán por ofrecernos contratos con escuderías cada vez más poderosas. Gráficamente el programa no tiene desperdicio y presenta un gran acabado. Las cinco perspectivas están muy logradas y las mejoras son más evidentes en las texturas del asfalto, los pianos y otros elementos del entorno, más que en los vehículos. La sensación de pérdida de control cuando nos salimos de pista y transitamos por la hierba o por tierra es de lo mejorcito. Si a todo esto añadimos que ***Formula 1 04*** posee en exclusiva la licencia FIA y el reclamo que supone la presencia del carismático Fernando Alonso, el éxito del juego está asegurado. **MOLOKAI**

Género > Deportivo Formato > DVD-ROM Compañía > Sony C.E. Desarrollador > Studio Liverpool Jugadores > 1-2 Circuitos > 18 Niveles de Dificultad > 4 Texto/Doblaje > Castellano/Cast. Grabar Partida > Memory Card (647 KB)

3+

GRÁFICOS 9,2
Cada año el nivel gráfico sube un peldaño. Los entornos están más cuidados y algunos efectos como la lluvia son de primera. El pequeño tamaño del cronómetro y otros indicadores dificulta su visión.

MÚSICA / FX 9,0
Los comentarios de la carrera se complementan con indicaciones recibidas desde los boxes, ambos en castellano. Buen sonido de los motores. Lo peor, la anodina sintonía que acompaña los menús.

JUGABILIDAD 9,2
Control tan fácil o difícil como nosotros queramos que sea, pero siempre de gran sensibilidad. El nuevo modo Trayectoria es interesante y aporta algo más al juego que el prescindible modo TV.

DURACIÓN 9,2
Ya sabemos que la Formula 1 tiene un desarrollo unidimensional. En esta ocasión, gracias al trabajoso modo Trayectoria la duración se alarga considerablemente, y más si jugamos On-line.



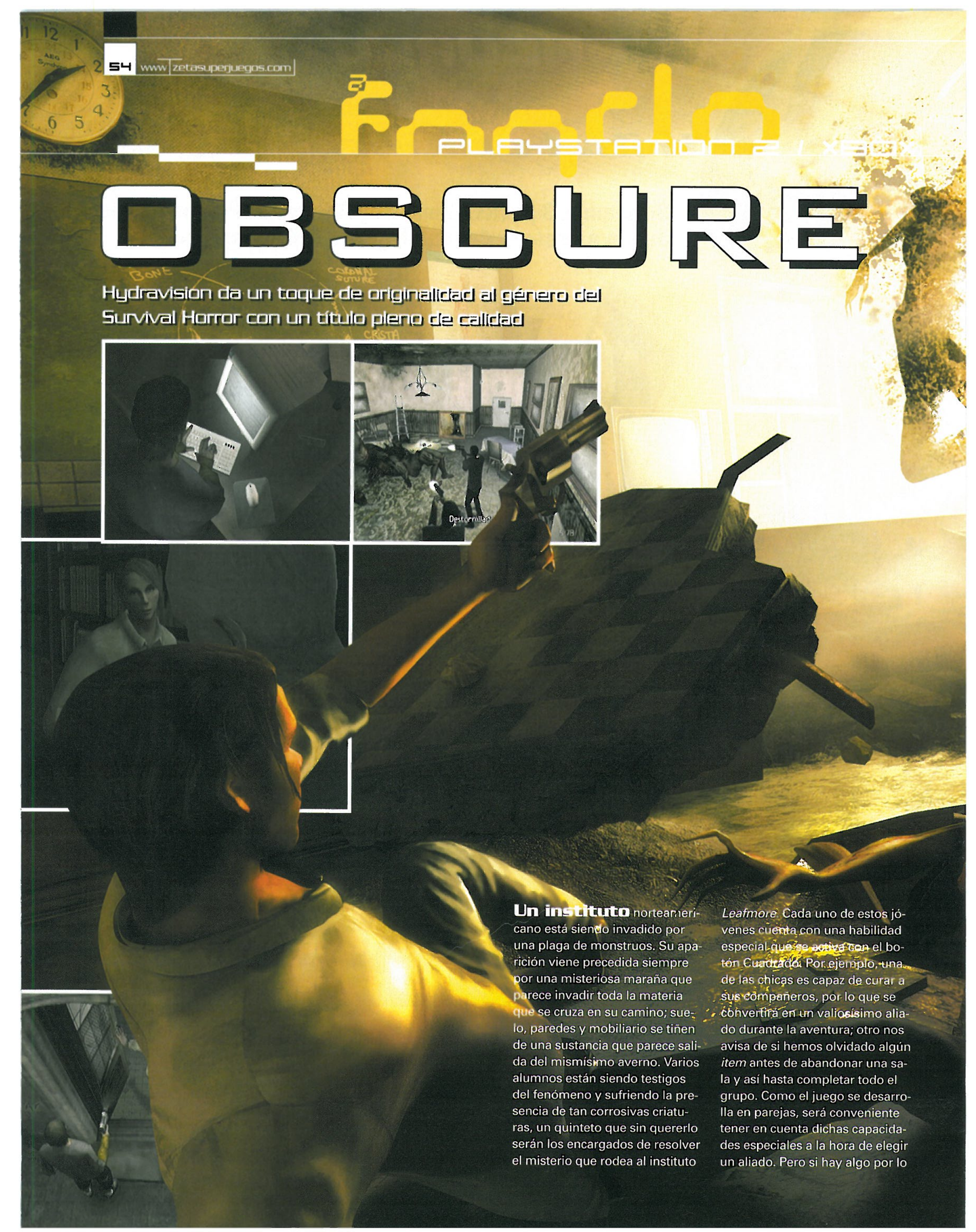

CONCURSO
tribal edition y SUPERJUEGOS
Sorteamos 3 packs: Game Boy Advance SP Tribal Edition + Juego a escoger del catálogo Nintendo España
Si quieres ganar una, envía inmediatamente un
SMS al 5584
con la palabra tribalsj seguida de un espacio y A, B o C en función de cual consideras que es la respuesta correcta
¿Cuál es la fecha de lanzamiento de la nueva consola de Nintendo, Game Boy Advance SP Tribal Edition?
A.- 18 de Junio de 2004
B.- 18 de Junio de 2005
C.- 18 de Junio de 2003
www.nintendo.es
GAME BOY ADVANCE SP
TRIBAL EDITION
Nintendo
GAMING 24:7
Coste máximo por cada mensaje 0,90 euros + IVA. Válido para todos los operadores. El premio no podrá ser canjeado por dinero. No se admitirán reclamanciones por pérdida de Correos. Se llamará por teléfono a los ganadores y sus nombres saldrán publicados en próximos números de la revista y en www.nintendo.es. La participación en este sorteo implica la aceptación total de sus bases. Sus datos serán incorporados en una base de datos informatizada propiedad de Ediciones Reunidas S.A. con motivode este concurso, y para informarle de futuras promociones. Usted podrá ejercitar los derechos de acceso, rectificación, cancelación y oposicióndirigiendose a Ediciones Reunidas S.A. c/ O'Donnel 12 28009 Madrid. Fecha límite: 31 de Agosto de 2004

a fondo

PLAYSTATION 2 / XBOX

OBSCURE

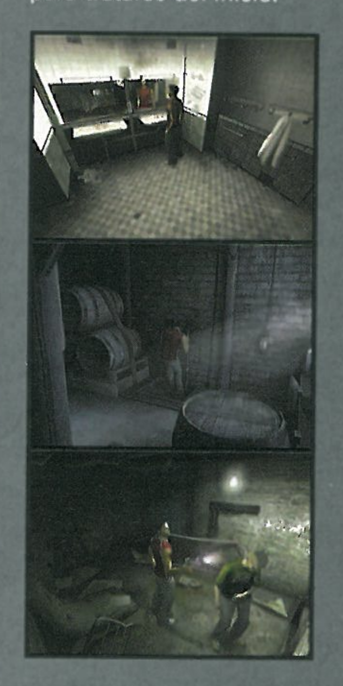
Hydravision da un toque de originalidad al género del Survival Horror con un título pleno de calidad



Un instituto norteamericano está siendo invadido por una plaga de monstruos. Su aparición viene precedida siempre por una misteriosa maraña que parece invadir toda la materia que se cruza en su camino; suelo, paredes y mobiliario se tiñen de una sustancia que parece salida del mismísimo averno. Varios alumnos están siendo testigos del fenómeno y sufriendo la presencia de tan corrosivas criaturas, un quinteto que sin quererlo serán los encargados de resolver el misterio que rodea al instituto *Leafmore*. Cada uno de estos jóvenes cuenta con una habilidad especial que se activa con el botón Cuadrado. Por ejemplo, una de las chicas es capaz de curar a sus compañeros, por lo que se convertirá en un valiosísimo aliado durante la aventura; otro nos avisa de si hemos olvidado algún *item* antes de abandonar una sala y así hasta completar todo el grupo. Como el juego se desarrolla en parejas, será conveniente tener en cuenta dichas capacidades especiales a la hora de elegir un aliado. Pero si hay algo por lo

El preámbulo

Como en las mejores películas, ***Obscure*** nos presenta el juego en una secuencia introductoria jugable con un final de lo más jugoso, por lo menos para tratarse del inicio.



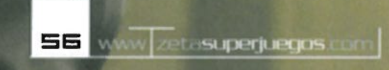


PISTAS

Además de combinar objetos para obtener mejores resultados, en ***Obscure*** también encontraremos los típicos enigmas del género



que destaca ***Obscure*** es por ser el primer *Survival Horror* que permite que dos jugadores vivan de forma simultánea la aventura de forma cooperativa. Aunque la Inteligencia Artificial se encarga del segundo personaje de manera bastante fehaciente, el factor humano siempre será mucho más determinante y efectivo. Si esta posibilidad le da un toque original a este título, el apartado técnico le otorga una solidez increíble. ***Obscure*** cuenta con uno de los motores gráficos más fluidos, sin fisuras, de todo el mercado actual. Los personajes están animados perfectamente, integrándose sin problemas en los entornos 3D. Aunque parezca que un instituto no puede dar mucho de sí en un juego de terror, **Hydravision** se las ha apañado para que los escenarios sean hasta cierto punto, como indica el nombre del juego, oscuros. El grupo programador ha jugado con las luces y sombras obteniendo interesantes efectos que no son gratuitos. La luz juega ►



PLAYSTATION 2 / XBOX

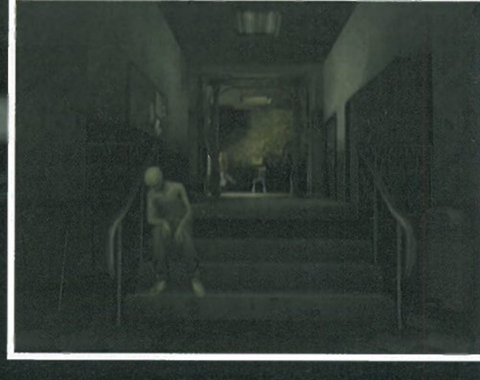
En Pareja

La aventura transcurre prácticamente todo el tiempo en pareja. Elige en todo momento bien a tu acompañante para aprovechar sus habilidades especiales en las ocasiones cruciales del juego.



Colabora con tu compañero para encontrar objetos ocultos. Por ejemplo, detrás de rejillas fáciles de desmontar con un simple destornillador.





VEN HACIA LA LUZ... La luz juega un papel fundamental. Rompe ventanas con los bates para que entre la luz y acabe con las criaturas





La mejor forma de acabar con las tinieblas y sus criaturas es dejar que los rayos del sol penetren en las aulas.

//El primer Survival Horror para dos jugadores simultáneos//

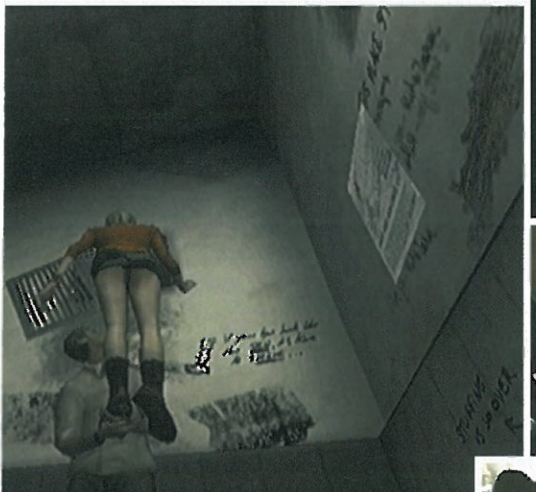
▶ un papel fundamental en la aventura, ya que es una de las principales armas para derrotar a los monstruos. Dentro del apartado gráfico, también hay que reseñar la multitud de objetos móviles (sillas, garrafas de plástico, etc.) que se han dispuesto como motivos de decoración, así como las posibilidades de interacción con nuestro entorno, por ejemplo rompiendo cristales. En lo que a la jugabilidad se refiere, ***Obscure*** mantiene un buen equilibrio entre la acción y la resolución de enigmas. Los ataques a seres monstruosos suelen ser explosivos, una descarga de adrenalina y munición para poder continuar explorando el instituto. Respecto a los *puzzles*, la dificultad se ha establecido en el límite justo como para permitir disfrutar al mayor número de jugadores posi-





En la Oscuridad

Aunque puedan parecer duras de pelar, con un poco de paciencia y la claridad suficiente, no será muy difícil exterminar a los monstruos que invaden este instituto.




Destornillador




Vaso lleno de ácido.






Con un disco puedes guardar cuando quieras.

bles. Volviendo a la acción, los protagonistas contarán con un variado arsenal, desde bates de béisbol, pasando por pistolas hasta escopetas, eso sin olvidar en ningún momento las linternas que proporcionarán la luz necesaria para debilitar aún más a las criaturas del mal. El broche de este título viene dado por un doblaje al castellano de película y una excelente traducción que nos permite entrar de lleno en la aventura. En definitiva, ***Obscure*** es uno de los mejores títulos de la temporada para **Xbox** como para **PlayStation 2.** R. DREAMER

http://es.obscure-game.com

Obscure en Internet

En esta dirección podrás encontrar toda la información referente al juego, es una completísima web en castellano. Todo lo que quieres saber sobre los protagonistas, otros personajes de la aventura, el argumento, la mecánica de juego está aquí e incluso encontrarás una foto del equipo responsable de la creación del juego (foto a la derecha).



Género > Survival Horror Formato > DVD-ROM Compañía > Microïds Programador > Hydravision Jugadores > 1-2 Personajes > 5
Capítulos > 11 Niveles de Dificultad > 3 Vidas > 1 Texto/Doblaje > Castellano/Cast. Grabar Partida > Según Consola

12+

	GRÁFICOS	MÚSICA / FX	JUGABILIDAD	DURACIÓN	GLOBAL
XBOX	9,4	9,3	9,3	8,8	9,4
PS2	9,4	9,3	9,3	8,8	9,4











Gráficos: El motor gráfico 3D de Obscure recrea un entorno consistente y unos personajes totalmente creíbles. Los efectos utilizados terminan de dar vida a cada uno de los escenarios en un apartado gráfico magnífico.

Música / FX: Para los amantes del género será una buena noticia escuchar los diálogos en un perfecto castellano, para enterarse sin problemas de la historia. La banda sonora del juego también raya a gran altura.

Jugabilidad: Además de la posibilidad de jugar en modo Cooperativo, Obscure ofrece todos los elementos típicos de un Survival Horror, con algún que otro toque personal, como romper las ventanas para que entre la luz.

Duración: Quizá no sea una aventura muy larga y, como suele suceder con este tipo de juegos, una vez completado es fácil que termine olvidado en alguna estantería. Pero siempre se puede jugar con un amigo.

MEJOR VERSIÓN

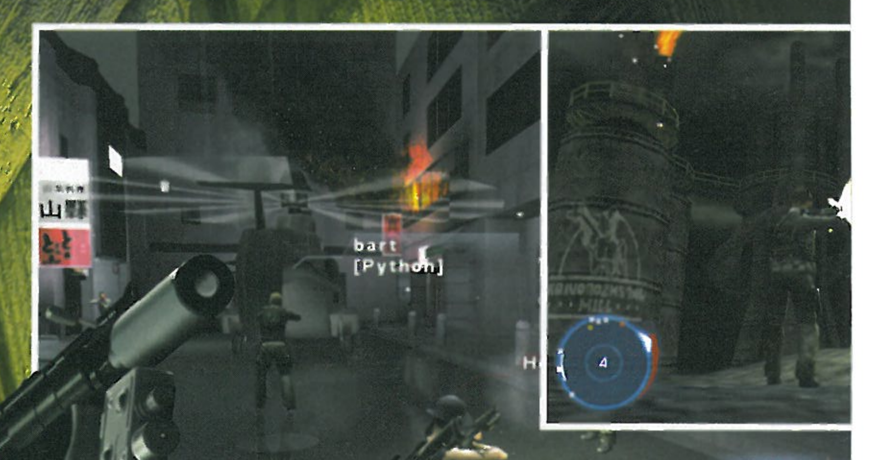


Incluso gráficamente ambas versiones son muy parejas, con una ligera ventaja en la de **Xbox**.

a fondo PLAYSTATION 2

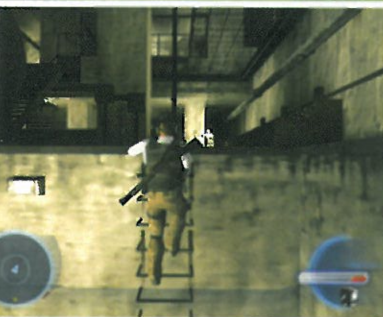
SYPHON FILT

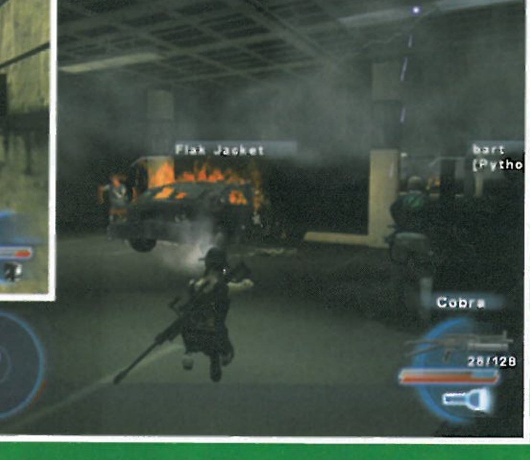
Gabe Logan y Lian Xing llegan al hardware de PS2 para mostrar a los usuarios de 128 bits una nueva forma de jugar e interactuar con un shoot'em-up en tercera persona











Los efectos de iluminación dan un aspecto muy real a los escenarios de Syphon Filter.

La saga comenzada en **PSone** por **989 Studios** llega al fin a **PlayStation 2** tras la desilusión que los fanáticos de los 128 *bits* de **Sony** se llevaron hace tres años. ***Omega Strain*** recupera el desarrollo de las anteriores entregas, potenciando todos y cada uno de los apartados técnicos y jugables, e introduciendo un componente inédito en el género del *shooter* en tercera persona para **PS2**: el modo Cooperativo a través de Internet. Cada uno de los 17 niveles de los que se compone el juego posee una gran cantidad de objetivos, más relevantes que en antiguas entregas, y el gran tamaño y la variedad de los escenarios no tiene precedente en el género. Los niveles han sido diseñados pensando en las posibilidades multijugador de ***Omega***

//El más original shooter en tercera persona para PS2//

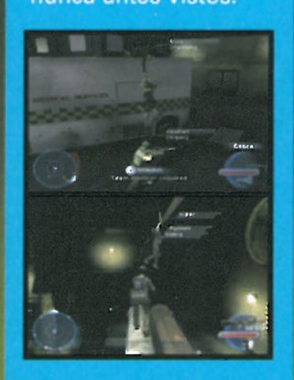
ER THE OMEGA STRAIN





On-line

Hasta un máximo de cuatro personas podrán participar en partidas On-line, que se sucederán en los niveles para un jugador y en los que podremos acceder a zonas y objetivos nunca antes vistos.









MOTOR GRÁFICO
Los escenarios no son demasiado detallados, pero son inmensos y su iluminación es muy real

Strain, ya que los objetivos han sido divididos para poder ser completados tanto por un jugador como por un máximo de cuatro, que podrán comunicarse a través del *Headset* USB y ayudarse entre sí para alcanzar zonas muy altas o cubrir puntos del mapeado especialmente conflictivos. Los programadores de **Sony Bend** han mantenido el control de los personajes idéntico al de los *Syphon Filter* clásicos, algo que desanimará al principio a los maestros del género, que no tendrán más remedio que acostumbrarse para disfrutar de este original *Shooter*, pero que los *freaks* de la saga controlarán a la perfección desde el principio. ➪ DOC

DISEÑA TU PERSONAJE
Al principio del juego tendrás que diseñar el aspecto de tu personaje, y al comienzo de cada nivel deberás armarlo.

Género > Shoot'em-up Formato > DVD-ROM Compañía > Sony C.E. Programador > Sony Bend Jugadores > 1-4
Escenarios > 17 Niveles de Dificultad > 3 Texto/Doblaje > Castellano/Cast. Grabar Partida > Memory Card (79 KB)

16+



GRÁFICOS **8,8**

Aunque los escenarios del juego son gigantescos y las animaciones y el detalle de los personajes bastante aceptables, su motor no está ni mucho menos a la vanguardia técnica en PlayStation 2.



MÚSICA / FX **9,3**

El sonido de las armas es muy real y todas las voces del juego han sido dobladas al castellano. La impecable banda sonora dinámica le añade tensión a las escenas más vitales del juego de Sony Bend.



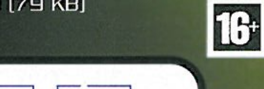
JUGABILIDAD **9,1**

El original control y desarrollo de cada entrega de Syphon Filter han sido plasmados en Omega Strain aumentando el tamaño de los niveles y añadiendo variedad a los objetivos de cada escenario.



DURACIÓN **8,9**

Completar cada uno de los 17 niveles nos llevará de 30 a 80 minutos. Además, una vez completemos el juego y obtengamos ciertos extras, podremos demostrar nuestra habilidad en el divertido modo On-line.





SHELLSHOCK NAM'67

Introdúcete en el conflicto bélico más tristemente popular del siglo pasado

Cuando algo se pone de moda es inevitable que el género en cuestión se sature con producciones muy similares que no ofrecen ningún aliciente para el jugador. Afortunadamente, los desarrolladores holandeses de **Guerrilla** (que tienen en el horno el esperadísimo *Killzone* en exclusiva para **PlayStation 2**) no se encuentran entre los que siguen esta tendencia oportunista, y prueba de ello es su primera producción desde que cambiaran su nombre. ***Shellshock Nam'67*** es un juego de acción en tercera persona ambientado en un conflicto tan controvertido como la Guerra de Vietnam. Encarnando a un recluta novato en su primer día de servicio en este «infierno verde» se nos presentarán ante nosotros todos los horrores de la guerra, desde la crueldad de la guerrilla comunista VietCong hasta la caída de nuestros compañeros en combate. Y es que el juego hace pocas concesiones a la corrección política y al triunfalismo de otros títulos similares. A través de misiones que se desarrollan en diversas localizaciones



TRAMPAS

Si no queremos acabar como el soldado que aparece en la imagen, deberemos desactivar las trampas del VietCong

Todos los medios de transporte reales aparecen en el título de Eidos.

Tutorial

Antes de comenzar cada una de las misiones podremos pasear por el campamento base. En él comerciaremos, coquetearemos con las enfermeras y practicaremos nuestra puntería en el campo de tiro.

//Un shooter en tercera persona muy realista//

(desde la omnipresente jungla a campamentos enemigos, pasando por ruinas milenarias) deberemos ir cumpliendo trabajitos que nos encarguen desde el cuartel general, en todo momento acompañados de varios miembros de nuestro escuadrón. No es que podamos confiar en ellos para que nos saquen de todas las situaciones comprometidas, pero al menos nos sentiremos apoyados cuando los enemigos nos superen (cosa que ocurrirá con bastante frecuencia). La genial ambientación del conflicto, unido al realismo de los combates, a la variedad de situaciones y a lo elaborado de su argumento (que recuerda en muchos momentos al de *Apocalypse Now*) acaban por redondear uno de los *shooters* más personales y atractivos de la temporada. DANI3PO

Los enemigos quedarán tendidos en el suelo tras acabar con ellos en combate.

Género > Shooter Formato > DVD-ROM Compañía > Eidos Programador > Guerrilla Games Jugadores > 1
Niveles de Dificultad > 3 Misiones > 16 Texto/Doblaje > Castellano/Cast. Grabar Partida > Según Consola

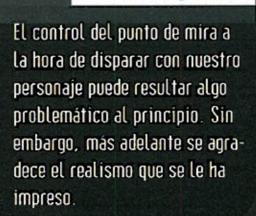
18+








	GRÁFICOS	MÚSICA / FX	JUGABILIDAD	DURACIÓN
XBOX	9,2	9,0	9,1	8,8
PS2	9,1	8,9	9,1	8,8
	Destacan sobre todo las dimensiones de los escenarios y la suavidad con la que se mueve todo. El efecto «ruido» que se ha añadido al juego contribuye a crear un apartado gráfico muy personal.	La banda sonora incluye temas clásicos de finales de los sesenta a cargo de los artistas más famosos de la época, como Roy Orbison y Sonny & Cher. Los efectos de sonido cuentan con un gran realismo.	El control del punto de mira a la hora de disparar con nuestro personaje puede resultar algo problemático al principio. Sin embargo, más adelante se agradece el realismo que se le ha impreso.	Cada una de las misiones, sobre todo a partir de la mitad del juego, se convertirá en un auténtico desafío. Sin embargo, su sistema de «checkpoints» hará que no te desesperes demasiado.





XBOX GLOBAL 9,1



PS2 GLOBAL 9,0

MEJOR VERSIÓN



El apartado gráfico y sonoro de la Xbox es algo superior, aunque la de PS2 no se queda muy atrás.



DONKEY KONG COUNTRY 2

Un clásico de Nintendo siempre es bienvenido, y más cuando se trata de esta genial saga. La diversión está asegurada...

Tus amigos

Un loro, un avestruz, una serpiente... Te ayudarán a superar ciertas fases gracias a sus habilidades. Unos te permitirán acceder a lugares altos y otros correr a la velocidad de la luz. Además, con ellos tendrás que afrontar minijuegos.





MONO AL AGUA!!

Dixie y Diddy saben bucear pero subidos a un pez espada podrán avanzar más rápido y atacar al enemigo

Gráficos y jugabilidad nunca se quedan obsoletos por muchos años que pasen. Se trata de un título de **SNES** de hace 9 años y a día de hoy sigue siendo un juego competitivo. Un plataformas divertido y variado, con una mecánica sencilla e intuitiva son las claves de su éxito. Ayuda a Diddy y Dixie a liberar a Donkey de las garras del Capitán K. Rool. Para ello, haz que los dos gorilas trabajen en equipo y así superar los peligros. Ambos poseen aptitudes distintas, por lo que cada uno será más apto para ciertas pruebas. Estrategia y mucha habilidad. **ANNA**





Género > Plataformas Formato > Cartucho (64 MB) Compañía > Nintendo Programador > Nintendo Jugadores > 1-4 Niveles > 40 Personajes > 2 Texto/Doblaje > Castellano/- Grabar Partida > Sí



3+

GRÁFICOS	MÚSICA / FX	JUGABILIDAD	DURACIÓN
8,9	8,8	9,1	9,0
No ha sido necesario retocar este apartado para que esta reedición esté a la altura de títulos actuales. Gráficos pre-renderizados, efectos de lluvia y destellos... No se puede pedir más a un Donkey Kong.	Las alegres melodías son las de siempre, algo que a los más veteranos gustará recordar, y los efectos sonoros (sobre todo los gritos de los gorilas) consiguen trasladarnos a la fauna típica de la selva.	Intuitiva, sencilla y muy divertida, con una dificultad lógica y progresiva. La posibilidad de controlar a los dos personajes de manera alternativa es uno de los alicientes más interesantes de su jugabilidad.	Más de 40 niveles, se han añadido minijuegos (en los que hasta 4 usuarios podrán participar) y un modo extra que permite revisitar a contrarreloj los niveles completados. Todo ello te supondrá muchas horas de juego.



PARA LECHUZAS
Si también tienes la versión de **GC**, conéctala a **GBA** para descargar en el cartucho un Kit Para Lechuzas. De este modo, podrás criar a uno de estos animalitos.





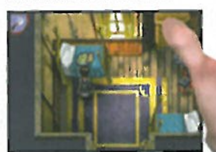
HARRY POTTER
Y EL PRISIONERO DE AZKABAN

El más completo de las tres ediciones: la magia de la saga unida al éxito de las batallas por turnos





HARRY NO ESTÁ SÓLO
Esta vez Potter contará con la ayuda de Hermione y Ron, quienes poseen habilidades diferentes.

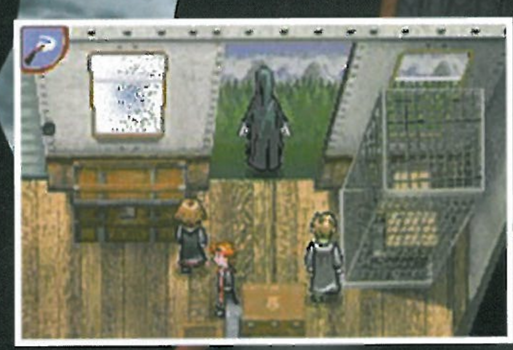


COLECCIONA CROMOS
Cuando tengas reunidos suficientes cromos, podrás utilizarlos para hacer ataques especiales durante los combates.



MINIJUEGOS
Hay muchas pruebas que superar y algunas de ellas podrás practicarlas las veces que desees.

Como esta vez no habrá versión para la Color de **Game Boy**, **Nintendo** ha rescatado lo mejor de la edición de *La Cámara Secreta* de este sistema para dar forma a la tercera aventura de Harry Potter en **Game Boy Advance**. Y lo mejor de aquella versión eran, ni más ni menos, que los combates por turnos. Así pues, mientras descubres el secreto del Prisionero de Azkaban, deberás afrontar los clásicos desafíos de recoger objetos cruzando laberínticos pasadizos y luchar contra el enemigo con el fin de conseguir puntos de experiencia. Asimismo, como las ediciones de 128 *bits*, podrás controlar a los tres personajes y desbloquear divertidos minijuegos (entre los que hallarás volar a lomos de un *Hipogrifo*). Gráficamente ha mejorado, ya que escenarios y personajes han tomado un *look* parecido a títulos como *Sword Of Mana*. ➪ ANNA



En la versión de GBA, los Dementores también jugarán un papel importante. Su presencia debilitará a Harry Potter.

Género > Aventura/Plataformas Formato > Cartucho (64 MB) Compañía > Electronic Arts Programador > Griptonite
Jugadores > 1 Minijuegos > 4 Texto/Doblaje > Castellano/- Grabar Partida > Sí (3 Partidas)

3+



GRÁFICOS 8,9
Esta tercera entrega ha sufrido cambios notables con respecto a sus predecesoras. Tal es así, que los personajes parecen «muñequitos» y muchas de las localizaciones han tomado un aspecto más épico.



MÚSICA / FX 8,5
La mayoría de las melodías poseen el mismo son que las de las dos primeras versiones. También, esta vez, se han incluido voces digitalizadas.



JUGABILIDAD 9,0
Para los que gusten de las batallas por turnos, encontrarán en Harry Potter un gran juego. Es sencillo, pero habrá que aprender a sacar provecho de las cualidades de cada personaje para poder realizar combos.



DURACIÓN 8,9
Debido a que se han incluido combates por turnos, El Prisionero De Azkaban es una de las tres aventuras de Harry Potter para GBA más duraderas. Además, hay minijuegos, infinidad de ítems que recolectar...



GLOBAL 8,9

a fondo

_PLAYSTATION 2 / XBOX

SHREK 2

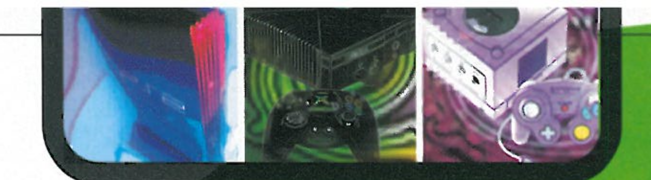
La diversión, el humor y las situaciones hilarantes también en el videojuego

Uno de los grandes alicientes de un videojuego de una buena licencia es la posibilidad de controlar a los personajes que, en este caso, aparecen en la película. Pues bien en ***Shrek 2*** no sólo aparecerán en acción los protagonistas (Ogro, Asno y Fiona), sino que los personajes secundarios como Gato con Botas, Caperucita o Lobo Feroz también tendrán su momento de gloria. Y es que el jugador deberá controlar de manera simultánea a cuatro de ellos para poder progresar. Cada uno posee aptitudes específicas que les permitirán afrontar determinados desafíos, un aspecto que hace que el desarrollo del juego sea dinámico y muy variado de principio a fin. Además, simplemente conectando a la consola otros mandos de control, hasta tres usuarios podrán participar en la aventura principal. Aventura que se presenta en diferentes localizaciones inspiradas en las del filme y en las que habrá que superar desafíos a modo de pruebas como echar al caldero unas gallinas, atrapar un cierto número de ha-



Más que amigos

Los 10 personajes que se podrán manejar poseen habilidades diferentes y aptas para superar ciertos desafíos. Es por ello que deberán trabajar en equipo, ya que si Fiona, por ejemplo, detiene el tiempo los demás deberán atacar al enemigo.



OX / GAMECUBE



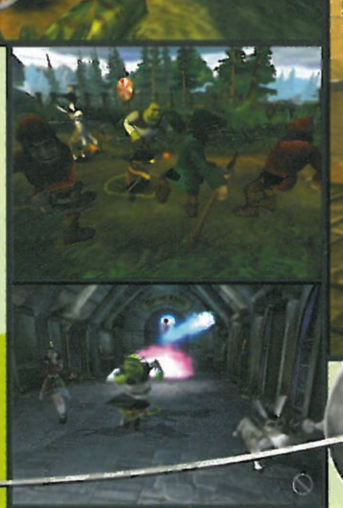
Caperucita lleva en su cesta manzanas podridas, que utilizará contra el enemigo.

Los Hero Times del Gato con Botas son pruebas de habilidad.

Fotomatón

Cada vez que completes una misión, el momento será fotografiado y archivado en la galería de arte. Podrás contemplar un total de 70 fotos.



















das, recolectar objetos que aguardan exquisitos extras, resolver entretenidos *puzzles*, combatir contra las tropas del Rey Harold... Y una vez superadas éstas, cada personaje tendrá que pasar de manera individual unos minijuegos llamados *Hero Times*. En fin, un juego donde no tiene cabida el aburrimiento, pues además de su variada mecánica el jugador disfrutará de los desternillantes e ingeniosos diálogos doblados al castellano. ➾ **ANNA**

Género > Acción Formato > DVD-ROM y Mini DVD-ROM Compañía > Activision Programador > Luxoflux
Jugadores > 1-4 Personajes > 10 Texto/Doblaje > Castellano/Cast. Grabar Partida > Según Consola

3+

	GRÁFICOS	MÚSICA / FX	JUGABILIDAD	DURACIÓN	GLOBAL
GameCube	8,9	8,8	8,9	8,5	8,7
Xbox	8,9	8,8	8,9	8,5	8,7
PS2	8,9	8,8	9,0	8,5	8,8









GRÁFICOS: Inexistentes diferencias entre las tres versiones. La estética de los 10 personajes al igual que sus animaciones son fieles a los originales. Escenarios de justas dimensiones, pero la mayoría inspirados en los del filme.

MÚSICA / FX: Los diálogos derrochan ingenio y humor apto para todos los públicos. La banda sonora, aunque de escueto repertorio, no está nada mal. Es variada y cumple su función.

JUGABILIDAD: Quizá peque de ser fácil, pero coordinar las habilidades de los 4 personajes en acción es muy divertido. El control es sencillo en las tres versiones, pero el de PS2 es el más cómodo por la disposición de los botones.

DURACIÓN: No es un juego muy extenso si sólo te propones cumplir las misiones, pero si te entretienes en recolectar todos los objetos que aguardan extras las horas de juego se multiplican.

MEJOR VERSIÓN



Escasas diferencias entre las versiones, aunque el control de **PlayStation 2** es el más cómodo.

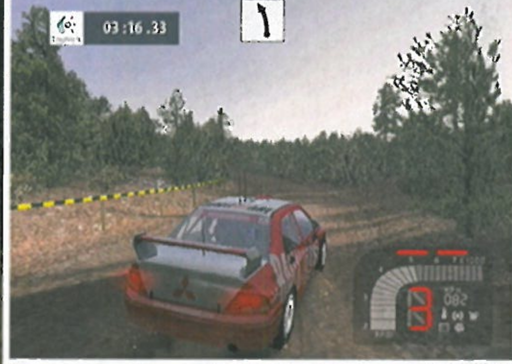
a fondo
PLAYSTATION 2 / XBOX

RICHARD BURNS RALLY

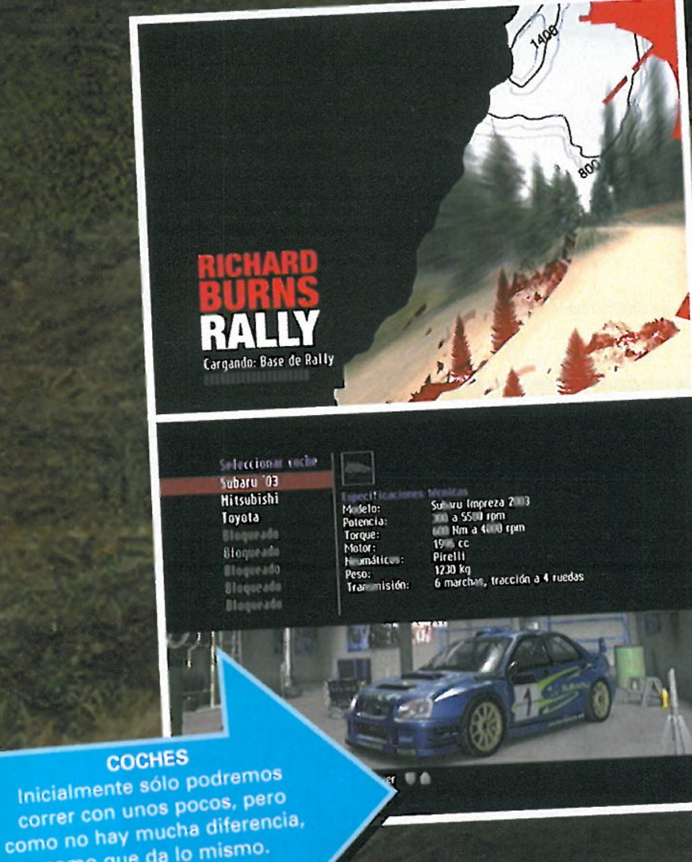
Los que busquen un simulador de Rallys de los de «pelo en pecho»... ya tienen juego.

REPETICIONES
Están muy bien hechas y reflejan con total precisión las decenas de leches que puede darse uno intentando llegar en el tiempo.

Apostar por el realismo absoluto tiene sus pros y sus contras. En un género tan prolífico como es el de la conducción en ambas consolas, aunque sobre todo en **PS2**, hay que buscarse la forma de encontrar un hueco y tentar a los posibles compradores. ***Richard Burns***, el juego que nos ocupa, se ha decantado por la vía de la simulación pura y dura. Con esta elección marca las distancias con respecto a títulos competidores como *Colin McRae* y *World Rally Championship*, que son más *arcades* que otra cosa. Definido el territorio de **Richard Burns**, ahora toca enjuiciar hasta qué punto ha logrado su proposito de alcanzar el mayor realismo posible. Para nuestro gusto se les ha ido un poco de la mano y han sobrepasado los límites lógicos del binomio realismo-jugabilidad. Está muy bien que la simulación nos transmita las dificultades que pasan los pilotos, pero hay ciertos mínimos... Y si decides traspasarlos,



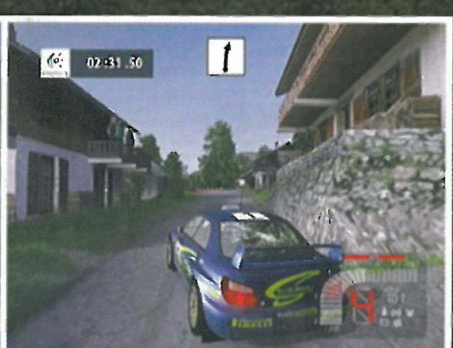
En la pantalla de la derecha se pueden ver algunas de las trampas que siempre esconde cada tramo del juego.





COCHES
Inicialmente sólo podremos correr con unos pocos, pero como no hay mucha diferencia, como que da lo mismo.





Daños



Aunque cada uno es dueño de hacer lo que quiera, nuestra recomendación es olvidarse de la opción «Daños Realistas» al comienzo. El golpe más tonto o el tropiezo menos sospechoso, supondrá el fin de nuestra participación en el rally. Las marchas o la dirección son tan delicadas que sospechamos que no soportarían un simple mal portazo.





Ir a la escuela

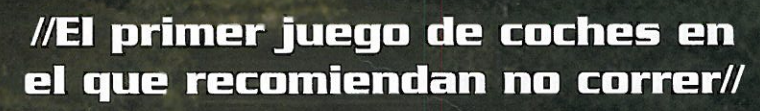
La verdad es que tendríamos que pasar media vida en ella para hacer un circuito perfecto. En cualquier caso, siempre viene bien aprender cómo evitar las galletas más gordas o cómo debes afrontar determinadas situaciones.







condenas al jugador a la frustración. No engañan a nadie cuando, desde el principio y cada dos por tres, nos insisten en no apretar demasiado el acelerador. Es cierto que la mejor virtud del piloto profesional es el dominio del vehículo en circunstancias extremas, pero en un videojuego también es importante que el jugador no sea sancionado por el más mínimo fallo. Si pones dos millones de trampas ocultas en forma de baches, saltos o árboles, haces un trazado lleno de giros, dejas el coche con poco peso y pones unos tiempos a superar bastante ajustados... Eso se llama (lástima que no nos permitan poner ciertos téminos coloquiales) una pasada. Para que prepares el cuerpo te dicen que vayas a la escuela de Rallys, pero ni yéndote a vivir una década con el bueno de Richard Burns te salvarías de algunos lechugones. En fin, que el que quiera demostrar que tiene un verdadero don para la conducción, ya tiene dónde exhibirse. A nosotros, que ya hemos visto unos pocos juegos, nos parece *heavy*. DE LÚCAR



//El primer juego de coches en el que recomiendan no correr//

Género > Conducción Formato > DVD-ROM Compañía > Proein Programador > Black Isle Studios Jugadores > 1-4
Niveles de Dificultad > 3 Coches > 8 Paises > 6 Texto/Doblaje > Castellano/Cast. Grabar Partida > Según Consola

3+

	GRÁFICOS	MÚSICA / FX	JUGABILIDAD	DURACIÓN	GLOBAL
XBOX	9,3	8,8	7,2	8,2	8,4
PS2	9,1	8,8	7,5	8,2	8,4

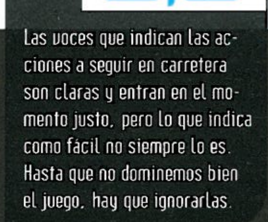








GRÁFICOS: Está muy bien diseñado, de hecho hay elementos recreados que pocas veces se han visto en este género tan bien reflejados. Los daños en el coche también están más trabajados que otros juegos de Rally.



MÚSICA / FX: Las voces que indican las acciones a seguir en carretera son claras y entran en el momento justo, pero lo que indica como fácil no siempre lo es. Hasta que no dominemos bien el juego, hay que ignorarlas.

JUGABILIDAD: En nuestra opinión, se han excedido muchísimo con la dificultad. Una cosa es apostar por el realismo y otra hacer de cada tramo un auténtico infierno para el conductor. Los juegos son para divertir, no agobiar.

DURACIÓN: En este apartado la nota debería tener dos lecturas. Si te gustan los retos muy, muy complejos, éste es el juego que buscabas y te durará bastante tiempo. Si no, lo abandonarás antes de lo que pensabas.

MEJOR VERSIÓN



La versión PS2 es más jugable y como no hay demasiadas diferencias, apostaremos por ella.



a fondo

PLAYSTATION 2

.HACK/MUTATI

Kite y sus compañeros continúan sus andanzas para decubrir lo que se esconde detrás del juego «The World»

Hace tan sólo tres meses hizo acto de presencia la primera entrega de una saga programada por **Cyberconnect 2** para **Bandai**. Una serie de RPG de Acción que se desarrolla en un «mundo persistente» y que simula las partidas que pueden llevarse a cabo ahora mismo gracias a títulos como *Everquest* o *Final Fantasy XI*. Ahora, gracias a **Atari** nos llega esta secuela, subtitulada ***Mutation***. Como podéis observar, los nombres elegidos para cada una de las entregas siguen las etapas de la vida de un virus (*Infección*, *Mutación*, *Estallido* y *Cuarentena*). Y es que la trama de la serie tiene mucho que ver con estos seres, aunque en su variante informática. Lo más importante, y donde se resume todo el contenido del juego que nos ocupa, es en el hecho de que se trata de una secuela directa. El poco tiempo que ha tardado en aparecer ya nos indica que las novedades presentes se ciñen exclusivamente al argumento, ya que pocas cosas han cambiado en cuanto a jugabilidad y mecánica. De hecho, os recomiendo encarecidamente que finalicéis por completo ***.hack/Infection*** antes de adentraros en ***Mutation***. Con la partida guardada en la tarjeta de memoria del juego anterior, comenzaréis en éste con todos los compañeros que hayáis conseguido, así como las habilidades, movimientos y armas especiales. Si no lo hacéis de este modo, empezaréis con un «set estándar» pensado para que la cosa no se haga demasiado dura. El argumento arranca justo donde acabó en *Infection*. Algunos misterios se resolvieron, pero otros continúan abiertos y se añadirán más durante el transcurso de la aventura. Este punto es uno de los mayores inconvenientes del juego, pues tras finalizarlo tendremos el sentimiento de habernos quedado «a medias». Algo que ha mejorado

//El segundo capítulo ofrece más de lo mismo a los fans//



NUEVOS ESCENARIOS La Ciudad de las Tierras Altas, dentro del nuevo servidor *Theta*, será nuestro punto de inicio.

ON



Las «Puertas del Caos» son el punto de entrada a los niveles en los que combatimos.











Tu escritorio

Antes de comenzar a jugar en «The World» nos encontraremos con el sistema operativo *Altimit*, que emula a un PC de nuestros días. Desde esta interfaz podremos gestionar nuestras partidas, acceder al foro donde encontraremos cantidad de retos escritos por los jugadores y reproducir secuencias de vídeo y de audio.



es la cantidad de eventos y búsquedas alternativas. Los dos nuevos servidores donde se lleva a cabo la aventura están mucho más llenos de vida y cuentan con muchas más búsquedas secundarias. Además, existe un nuevo minijuego: las carreras de *Gruntys*, conocidos por los *fans* de la primera entrega. Nuevas magias, armas y compañeros, interesantes cameos para los que conozcan los otros medios de este universo (serie de TV, cómic...) y un nuevo OVA en DVD de la serie *.hack/Liminality* incluido en la caja son sus mayores alicientes. En fin, que si te gustó el capítulo anterior, lo recibirás como agua de mayo. Y dada la escasez de RPG de Acción en **PlayStation 2**, se convierte en una de las alternativas más interesantes, aunque se note el paso del tiempo. **DANI3PO**



Género > RPG de Acción Formato > DVD-ROM Compañía > Bandai Programador > Cyberconnect 2 Jugadores > 1 Servidores > 2 Niveles de Dificultad > 1 Texto/Doblaje > Castellano/Inglés-Japonés Grabar Partida > Memory Card (705 KB)

12+

GRÁFICOS 8,3
Todo el apartado visual de la serie .hack deja bien claro que el juego tiene ya unos añitos. El diseño de los personajes es curioso, pero al final todo acaba siendo demasiado repetitivo y simplón.

MÚSICA / FX 8,4
Tenemos la posibilidad de escuchar las voces en su idioma original (japonés). Es un gran detalle, pero este apartado, sobre todo en lo que a banda sonora se refiere, tampoco pasará a la historia de los RPG.

JUGABILIDAD 8,7
De nuevo nos encontramos ante un enorme abanico de posibilidades tanto en la personalización del personaje como en la elección de los niveles. Lástima que la cámara sea tan poco intuitiva a veces

DURACIÓN 9,2
Aquí es donde la producción de Bandai destaca sobre el resto de títulos similares. La posibilidad de acceder a mundos aleatorios mediante la generación de palabras es el mayor acierto de esta saga de juegos.



a fondo PLAYSTATION 2 / XBOX

MASHED

Como en los viejos tiempos, la diversión total como único objetivo y fin de un videojuego



DE COPAS Para desbloquear todos los circuitos hay que ir completando cada uno de los retos. A veces parece que no se acabarán nunca.

A la derecha, se puede ver una de las constantes del juego: los derrapes. El que controla esta técnica, gana.

En los tiempos en que todo el mundo parece obsesionado con alcanzar la máxima perfección gráfica y las mayores cotas de realismo, ***Mashed*** ha apostado por el que debería ser el objeto principal de todo videojuego: la jugabilidad. Eso no quiere decir que hayan descuidado todo, sólo quiere decir que se han centrado en crear un título que resulte divertido, frenético y muy sencillo de jugar. Para los que ya lleven unos años en esto del videojuego, ***Mashed*** nos recuerda muchísimo al primer *Micromachines* de **MegaDrive**. No debe ser casualidad porque, si no recordamos mal, **Supersonic** se encargó de algunas versiones de ese juego para sistemas posteriores. La gran diferencia es que en ***Mashed*** han solucionado los problemas de cámaras y han sabido acertar con el ritmo, la mecánica de juego y los recorridos. En multijugador es lo mejor que encontraremos en ambas consolas dentro del género de conducción. **DE LUCAR**

SIN DESCANSO Si te eliminan en carrera, puedes incordiar a tus rivales

Género > Conducción Formato > DVD-ROM Compañía > Virgin Play Programador > Supersonic Jugadores > 1-4
Multitap > Sí Circuitos > 10 Equipos > 6 Texto/Doblaje > Castellano/Cast. Grabar Partida > Según Consola

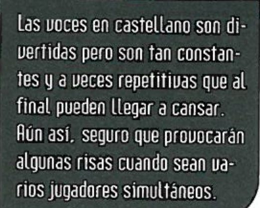
12+

	GRÁFICOS	MÚSICA / FX	JUGABILIDAD	DURACIÓN	GLOBAL
XBOX	8,3	8,2	9,3	8,7	8,9
PS2	8,3	8,2	9,3	8,7	8,9



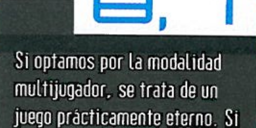



GRÁFICOS: El juego tiene un aspecto muy parecido en ambas versiones. No es que sea un juego especialmente brillante, pero cumple más o menos con las expectativas. Algunas veces, el primero no ve mucha pista.



MÚSICA / FX: Las voces en castellano son divertidas pero son tan constantes y a veces repetitivas que al final pueden llegar a cansar. Aún así, seguro que provocarán algunas risas cuando sean varios jugadores simultáneos.

JUGABILIDAD: En el modo para varios jugadores simultáneos no creemos que tenga rival en este género y en ambas consolas. Nadie puede ofrecer tanta diversión. En el modo individual también está bien, pero es más cortito.



DURACIÓN: Si optamos por la modalidad multijugador, se trata de un juego prácticamente eterno. Si lo enfocamos por el modo individual, su vida se acorta sensiblemente y hasta se podría decir que es un juego corto.

MEJOR VERSIÓN



Son casi idénticas. De tener que decantarnos por una, nos quedamos con la de **Xbox** por el control.



tonos y politonos

INSTRUCCIONES

Envía un mensaje al **5584** con el texto **TONOJGO** para bajarte un tono y **POLIJGO** para bajarte una melodía polifónica, seguido de un espacio y la referencia de la melodía elegida. **Ej: TONOJGO DRAGOSTEA** o bien **POLIJGO LEFT**

Dragostea Din Tei\O-Zone	**dragostea**
Left outside alone\Anastasia	**left**

actualidad

	ref.
Cuando zarpa el amor\Camela	zarpa
Fuente de energía\Estopa	fuente
Bulería\David Bisbal	buleria
Hey ya!\Outkast	hey
Obsesion\Aventura	obsesion
Come Clean\Hilary Duff	clean
Toxic\Britney Spears	toxic
Shut up\Black Eyed Peas	shut
Al menos ahora\Nek	nek
La chica de la habitación...\Fran Perea	allado
Mini Bulería\David Bisbal	minibuleria
Abre tu mente\Merche	mente
Camina y ven\David Bisbal	camina
1más1son7\Fran Perea	serrano
Amores del sur\David Bisbal	sur
Olvídate de mí\Iguana Tango	olvidate
La costa del silencio\Mago de Oz	costa
Ya nada será lo de antes\El Canto del Loco	yanada
Upa Mix\UPA Dance	upamix
Lola\Pastora	lola
La Rosa de los Vientos\Mago de Oz	vientos
En tu ventana\Andy & Lucas	ventana
Una noche con arte\El Arrebato	arte
Se acaba\David Bisbal	acaba
Me derrumbo\David Bisbal	derrumbo
Desnúdate mujer\David Bisbal	desnudate
Tragicomedia\Estopa	tragicomedia
Penas con rumba\Estopa	penas
Oye el boom\David Bisbal	boom
Tanta tinta tonta\Estopa	tinta
Fin de semana\Estopa	fin
La vida al revés\Fran Perea	reves
Malo\Bebe	malo
Esta ausencia\David Bisbal	esta

cine\tv

	ref.
Shin Chan\Dibujos animados	shinchan
Aquí no hay quien viva\B.S.O	viva
Los Lunnis\B.S.O	lunnis
El Señor de los Anillos\Annie Lennox	anillos
Mini Heidi\BSO	miniheidi
Rasca y pica\Serie TV	rasca
Pretty Woman\Roy Orbison	pretty
Embrujadas\B.S.O	embrujadas
Siete vidas\Serie TV	siete
Shrek\B.S.O	shrek
La vida es bella\B.S.O	bella
Mini Los Simpsons\BSO	minisimpsons
Lady Mermelade\B.S.O Moulin Rouge	lady
The Battle (Gladiator)\B.S.O	gladiador
Las Supernenas\B.S.O	supernenas
8 miles\Eminem	millas
I'll be there for you (Friends)\Serie TV	friends
La Pantera Rosa\Dibujos animados	pantera

juegos java

INSTRUCCIONES

Envía **JUEGOJGO** seguido de un espacio y la referencia del juego al **5584**. **Ej: JUEGOJGO GOLDMINER**



Envía JUEGOJGO GOLDMINER al 5584



Envía JUEGOJGO ALPHA al 5584



Envía JUEGOJGO CANNONS al 5584



Envía JUEGOJGO DETONATE al 5584



Envía JUEGOJGO DRAGON al 5584



Envía JUEGOJGO PIPEWORKS al 5584



Envía JUEGOJGO SOCCER al 5584



SONOCLIPS: Nokia 3200, 3600, 3650, 5100, 6220, 6230, 6600, 6810, 7650, N-Gage · Sony-Ericsson T68i, T300, P800, P802, T310 · Philips Fisio 820, 825 · Siemens S55, SX1, M55, M60 · Sagem myX-6 · Samsung D700 · Motorola A920 · Benq P30 · Alcatel One Touch 535 y 735

salvapantallas

INSTRUCCIONES

Envía **FOTOJGO** (espacio) y la ref. de la imagen que te guste al **5584**. **Ej: FOTOJGO DEVIL02**







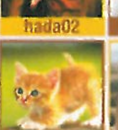






abuela01 · amunt01 · brazil01 · bad02 · calavera02 · robot02 · careto01 · devil02






dragon04 · dragon06 · hada02 · huevos01 · joker01 · lara02 · leopardo02 · manga02

manga08 · maria01 · miau01 · mujer91 · nena04 · nene02 · parca01 · perro05






playa04 · psico01 · puka01 · puka04 · rasta01 · rasta03 · silicona01 · saldo01





satanico01 · serpiente01 · quiero01 · paisaje06 · cachorro01 · bad01 · sniper01 · sierpe01





espana01 · avion02 · bio01 · igor01 · rex01 · delfin01 · vangogh01 · asturias01

salvapantallas animados

INSTRUCCIONES

Envía **ANIMADOJGO** (espacio) y la ref. del animado que prefieras al **5584**. **Ej: ANIMADOJGO COME**











beso · matrix · maria · patada · puka1 · anillo · come · f1

nombres color

INSTRUCCIONES

Envía **NOMBRECOLORJGO** (espacio) tu nombre (espacio) y el número del modelo que desees al **5584**. **Ej: NOMBRECOLORJGO LUCY41**















modelo12 · modelo16 · modelo18 · modelo32 · modelo41 · modelo53 · modelo19 · modelo20

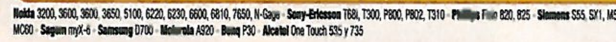
sonidos reales

INSTRUCCIONES

Envía **SONOJGO** (espacio) y la ref. del sonido real que te guste al **5584**. **Ej: SONOJGO POLICE**

TOP 6	ANIMALES	DEPORTES	DIVERTIDOS
risa	ovejas	oeoeoeoe	tarzan
caballos	gatitos	campeones	picapiedra
leones	cerdos	pito	police
telefono	ranas	tenis	risatan
bebes	vacas	gol	pedos
gallos	perros	coches	pighop

Envía SONOJGO PERROS al 5584



Nokia 3200, 3600, 3600, 3650, 5100, 6220, 6230, 6600, 6810, 7650, N-Gage · Sony-Ericsson T68i, T300, P800, P802, T310 · Philips Fisio 820, 825 · Siemens S55, SX1, M55, M60 · Sagem myX-6 · Samsung D700 · Motorola A920 · Benq P30 · Alcatel One Touch 535 y 735

THE WAY OF THE SAMURAI 2

Conviértete en un auténtico Samurai y vive diez de los últimos días de la más temida y respetada clase social de la historia de Japón



Amahara

Tendremos que administrar nuestras acciones en el pueblo de Amahara para labrarnos una reputación a lo largo de diez días. Visita la Magistratura y ataca a los Aoto para defender la ley, o amenaza a los viandantes para ser un samurai odiado.

HAZ LO QUE DEBAS

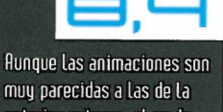
De tus acciones dependerá el desenlace de la aventura tras los diez días virtuales

El curioso desarrollo del primer ***Way Of The Samurai*** precede a esta nueva entrega, con la que **Aquire** vuelve a dar una lección de originalidad. Tras el aspecto de *beat'em-up* que denotan las pantallas se esconde una divertida aventura que nos pondrá en la piel de un Samurai recién llegado al pueblo de Amahara. La habilidad con la espada, que tendrá que ser mucha, no será la que defina el desenlace del juego que tendrá lugar a los diez días (virtuales) de comenzar la partida. Las decisiones que tomemos serán las que marquen nuestro destino y nos conviertan en un héroe del pueblo, en un ladrón o, directamente, en un cadáver. Consigue espadas, aumenta su duración en la herrería, entrena en el dojo (y reta al *sensei*) y negocia con los tres principales poderes de Amahara: el Clan Aoto (una banda de mafiosos), la Magistratura (que intentarán conservar el orden como la policía) y los Lugareños, que nos pedirán ayuda y consejo. ➪ DOC

Género > Aventura/Beat'em-up Formato > DVD-ROM Compañía > Capcom Programador > Aquire Jugadores > 1
Niveles > 10 Días Niveles de Dificultad > 3 Texto/Doblaje > Inglés/Inglés Grabar Partida > Memory Card [134 KB]

16+

GRÁFICOS



Aunque las animaciones son muy parecidas a las de la anterior entrega, el modelado 3D de cada uno de los viandantes tiene mucha calidad. El escenario se dibuja demasiado cerca del personaje protagonista.

MÚSICA / FX

9,2

Aunque todas las voces se han mantenido en inglés (tendrían más gracia en japonés, en todo caso), la banda sonora, de corte clásico japonés, es de lo mejor del juego, tanto en calidad como en variedad.

JUGABILIDAD

8,5

El original desarrollo del juego y la gran cantidad de movimientos, dependiendo de la espada que tengamos, le hace ganar enteros. El control sobre el protagonista resultará algo complicado al principio.

DURACIÓN

8,4

Aunque la aventura no es demasiado extensa, la posibilidad de elegir varios caminos y de conseguir nuevos trajes, peinados y katanas a medida que completamos el juego, le dan una vida útil bastante larga.





ONIMUSHA BLADE WARRIORS

La aventura de Capcom toma un nuevo rumbo a través de un beat'em-up que enfrentará a Jubei y Samanosuke

Dando un inesperado giro al desarrollo de la saga, **Capcom** nos prepara para la aparición de *Onimusha 3* con un *beat'em-up* que enfrentará a los personajes más carismáticos del *Survival Horror* ambientado en el Japón medieval. Jubei y Samanosuke se unen a un elenco de nada menos que 28 personajes salidos de la saga *Onimusha* (a excepción de algunos como *Megaman EXE* y *Zero*), en un *beat'em-up* simplón que recuerda en su desarrollo a *Super Smash Bros Melee* o *Power Stone*.

Más indicado para los amantes de los *Arcade* que para los *freaks* de la lucha, ***Blade Warriors*** presenta un modo Historia diferente para cada personaje y un divertido *multiplayer* para hasta cuatro jugadores. **DOC**





MULTI-JUGADOR Una vez completado el modo Historia podrás invitar a tres amigos y luchar contra ellos en el modo *multi-player*.

Género > Beat'em-up 3D Formato > DVD-ROM Compañía > Capcom Programador > Capcom Jugadores > 1-4 Escenarios > 9-10 Niveles de Dificultad > 3 Texto/Doblaje > Inglés/Inglés Grabar Partida > Memory Card (74 KB)

12+

GRÁFICOS 8,6
Los escenarios son coloristas y resultan impresionantes el diseño de personajes así como los efectos gráficos en los combates. El único detalle negativo es la baja calidad de algunas animaciones.

MÚSICA / FX 8,2
La banda sonora, muy similar a las compuestas por Capcom para las entregas de Onimusha, representa de forma muy original el folklore musical nipón. Las voces del juego no están en castellano.

JUGABILIDAD 7,9
Como beat'em-up Onimusha Blade Warriors deja bastante que desear. La mayoría de los personajes tienen un control casi idéntico y su desarrollo no deja mucho sitio a la creatividad en acciones y combos.

DURACIÓN 8,0
El modo Historia resultará diferente para cada uno de los personajes del juego, algo que unido a la gran cantidad de extras con los que el juego ha sido dotado dará una vida útil muy larga al título de Capcom.



a fondo

PLAYSTATION 2

DISGAEA: HOUR OF DARKNESS

Koei deja de lado sus más clásicas sagas para traer a Europa uno de los juegos de estrategia por turnos más aclamados de la historia reciente de PlayStation 2

El color de las cuadrículas es fundamental a la hora de beneficiarnos de sus valores añadidos.

Cualquiera que observe las pantallas que acompañan a este título podría pensar que nos encontramos ante otro soporífero *remake* de algún título que triunfó hace más años de lo recomendable y del que ya nadie se acuerda. Afortunadamente, un estilo gráfico clásico también puede ser utilizado para acompañar un título que nada tiene que envidiar en cuanto a mecánica se refiere a los juegos de novísima generación. ***Disgaea*** es obra de un pequeño grupo de programación japonés llamado **Nippon Ichi**, que últimamente se está haciendo un nombre a nivel internacional gracias a sus juegos de estrategia por turnos. Y este es el mejor ejemplo de ello, tanto que las puntuaciones que ha recibido en las más prestigiosas publicaciones internacionales nos parecieron exageradas. Antes de nada, hay que decir que nos encontramos ante un título destinado a los «hardcore players» y que los jugadores ocasionales encontrarán bastante complejo. La mecánica huye de las tradicionales historias de los RPG para centrarse en las batallas. El castillo del protagonista y los niveles donde se desarrollan las luchas serán los únicos escenarios que visitare-

Nippon Ichi

Esta compañía japonesa se ha especializado en este tipo de juegos. Acaba de aparecer en Estados Unidos *La Pucelle Tactics*, un proyecto anterior a *Disgaea*. El próximo otoño llegará a América *Phantom Brave*, un nuevo título que sigue en la misma línea.





El castillo

Cuando Laharl despierta de su letargo, se entera de que su padre ha muerto y de que es el nuevo monarca del Inframundo. Acompañado por la bella y peligrosa Etna, tendrá que reclamar el trono. En su residencia podrá comprar objetos, crear nuevos personajes y visitar el «Mundo de los Objetos».







Los poderes de los personajes se traducen en los efectos gráficos más espectaculares del juego, lo que tampoco es mucho.

//Un juego para entendidos//



mos. El desarrollo del juego es el siguiente: recopilar información en el castillo, preparar nuestro ejército (con un máximo de diez integrantes) y entrar en el mapa. Una vez allí tendremos que desplegar nuestras unidades y comenzar a combatir. Bajo una perspectiva cenital que podremos rotar (y que recuerda mucho a la de *Final Fantasy Tactics*) tendremos todas las posibilidades del mundo: *combos*, magias, ataques en equipo y la utilización del entorno para acabar con nuestros rivales. Y es que sin duda este título es un regalo del cielo para los aficionados a los juegos de estrategia. Tantas opciones tenemos que muchas veces nos sentiremos abrumados, pero esa sensación irá desapareciendo a medida que avancemos. Por último, cabe destacar el corrosivo humor del que hace gala; lástima que los textos sigan en inglés. DANI3PO

ALMAS EN PENA

El catálogo de unidades de ***Disgaea*** no tiene nada que ver con cualquier otro juego



Género > Estrategia Formato > CD-ROM Compañía > Koei Programador > Nippon Ichi Jugadores > 1
Personajes > 150 Niveles de Dificultad > 1 Texto/Doblaje > Inglés/Inglés Grabar Partida > Memory Card (384 KB)

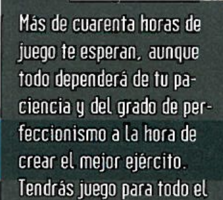
12+

GRÁFICOS 8,0
Los entornos de las batallas son los únicos elementos en tres dimensiones. Los sprites de los personajes están en baja resolución, aunque su diseño derrocha imaginación. Estilo de la «vieja escuela»

MÚSICA / FX 8,2
Las alegres melodías, aunque escasas, animan el desarrollo. Los personajes cuentan con voces muy bien interpretadas, aunque se han quedado en su lengua original. Los efectos cumplen su cometido.

JUGABILIDAD 8,8
Una vez que te hagas con todos los términos de las batallas y la evolución de los personajes (algo que sin duda te llevará bastante tiempo) descubrirás un desarrollo lleno de posibilidades de juego.

DURACIÓN 9,3
Más de cuarenta horas de juego te esperan, aunque todo dependerá de tu paciencia y del grado de perfeccionismo a la hora de crear el mejor ejército. Tendrás juego para todo el verano.





GLOBAL

a fondo XBOX

THIEF DEADLY SHADOWS

Los creadores de «Deus Ex: Invisible War» presentan por primera vez en consola a su aprendiz de Robin Hood

Que el panorama de los juegos para **PC** está atravesando uno de sus peores momentos es algo que nadie duda. Los programadores de videojuegos cada vez eligen en menos ocasiones este formato para lanzar sus títulos al mercado. Y gran parte de culpa la tiene la consola de **Microsoft**, pues ninguna otra como ella ha sabido reflejar los géneros clásicos de los usuarios de **PC** con tanta maestría. Una prueba de ello es este ***Thief Deadly Shadows***, tercera entrega de una saga que hasta ahora sólo había aparecido en compatibles. Los programadores presentaron hace poco para este mismo formato la secuela de *Deus Ex* y lo cierto es que ambas aventuras tienen bastante cosas en común. Para los que ya conozcan esta serie, la mayor novedad vendrá dada del cambio de perspectiva que pasa de primera a tercera persona. Este cambio se ha llevado a cabo teniendo en cuenta que, en un juego en el que es tan importante permanecer oculto, era muy necesario contar con una referencia visual clara de nuestro personaje. La otra gran novedad es el motor gráfico empleado (una versión algo mejorada del de *Deus Ex*), que es capaz de crear una sombra casi real

Al acecho

Para Garret lo más importante es no hacerse notar. Gracias al brillo de la joya que aparece en pantalla sabremos en qué momento podemos ser detectado por los enemigos. Permanece en las sombras.





//El juego nos sumerge en el papel del mejor ladrón de la Edad Media//





para cada personaje y objeto del juego. De esta forma, no sólo tendremos que preocuparnos porque el personaje no sea visto, sino también de que nuestra sombra no sea detectada. Y esa es la clave del juego: utilizar todos nuestros recursos para robar, matar y conseguir los objetivos sin ser descubiertos. Raras veces lucharemos cuerpo a cuerpo. Gracias a todos los utensilios con los que contamos (flechas de varios tipos, bombas cegadoras...) nuestra misión será algo más sencilla, pero desde luego no es un juego que destaque por dar facilidades al jugador. Una ciudad medieval creada con gran detalle sirve de fase central, y alrededor de ella se irán abriendo sucesivamente las localizaciones de las misiones. Aparte de cumplir con los desafíos encomendados, siempre podremos aumentar las ganancias con los objetos de valor que veamos por el escenario. Más tarde se podrán vender en alguna de las tiendas de la ciudad para poder comprar nuevos artilugios. Técnicamente, a pesar del trabajado diseño, peca de los mismos defectos que su hermano de desarrollo, y es que todo tiene un aire demasiado artificial (sobre todo las animaciones), cosa que se acentúa en este juego al desarrollarse en un ambiente medieval. Aún así, está claro que se trata de uno de esos pocos lanzamientos que no podrían haber aparecido en otra consola. Si tienes bastante tiempo libre este verano y buscas un juego de mecánica pausada, que plantee retos y haga que te devanes los sesos más de lo médicamente recomendable, ***Thief*** es para ti. En cambio, si crees que el sigilo tiene algo que ver con *Metal Gear Solid*, mejor busca en otro sitio. DOC

//El sigilo es el arma fundamental del protagonista//

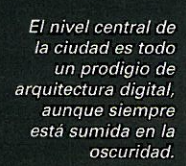
GARRET

El protagonista de este *Thief* es Garret, un maestro ladrón que roba para quedárselo. Sin embargo, su destino le llevará a detener una conspiración de oscuras intenciones



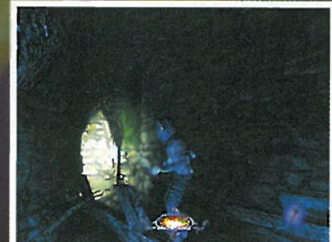




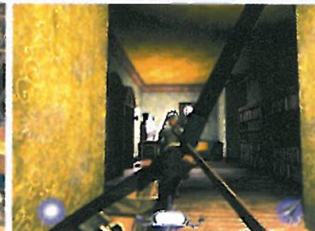




El nivel central de la ciudad es todo un prodigio de arquitectura digital, aunque siempre está sumida en la oscuridad.







Género > Aventura Formato > DVD-ROM Compañía > Eidos Programador > Ion Storm Jugadores > 1
Misiones > 10 Niveles de Dificultad > 3 Texto/Doblaje > Castellano/Inglés Grabar Partida > Disco Duro

12+

GRÁFICOS



8,8

El motor creado por Ion Storm para Deus Ex 2 ha sido ligeramente mejorado, sobre todo en lo que a efectos de luz se refiere. Sin embargo, sigue habiendo problemas a la hora de crear a los personajes.

MÚSICA / FX



9,0

Como nos tiene acostumbrados la consola de Microsoft, la utilización de técnicas de sonido envolvente hace que nos sumerjamos completamente en la atmósfera creada para representar el juego.

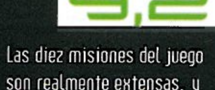
JUGABILIDAD



9,0

El sistema ideado para hacernos saber nuestro grado de «invisibilidad» con respecto a los enemigos es un gran acierto. El desarrollo sorprende por su profundidad y por la libertad de accion.

DURACIÓN



9,2

Las diez misiones del juego son realmente extensas, y aparte de ellas existe una gran cantidad de objetivos alternativos. Además, tenemos la opción de hacernos con todo el botin que aparece en las fases.





9,0



GLOBAL



PLAYSTATION 2 / XBOX

MANAGER DE LIGA 2004

Codemasters pone resistencia a Electronic Arts



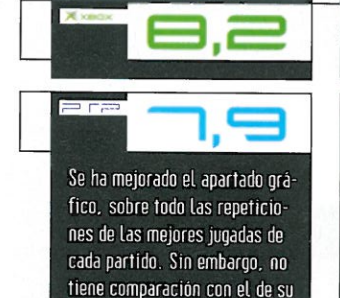
BASE DE DATOS
Se amplía la base de datos con más de 18.000 jugadores

Los programas deportivos de *manager* no son muy frecuentes en el mundo de las consolas y la llegada sólo para la consola de **Sony C.E.** del novedoso *Total Club Manager* (compatible con *FIFA*) abre la competencia en esta consola a ***Manager De Liga***, pero no a Xbox. Ante la nueva situación, lo lógico hubiera sido la introducción de novedades; sin embargo, el nuevo programa mantiene las líneas maestras de sus antecesores tanto en el apartado de opciones como en el de control. Así, el sistema para moverse por los diferentes menús se basa en dos barras de opciones, ofreciendo un comportamiento muy similar al de sus predecesores. Tampoco hay modificación en las instrucciones que pueden darse durante el transcurso de los partidos. En cuanto a los equipos y jugadores, vuelve a destacar la cantidad de datos, recogiendo las mismas ligas de la entrega de 2003 (dos divisiones españolas, italianas, francesas y alemanas y cuatro de las ligas de Escocia e Inglaterra). También hay que citar la posibilidad de crear un equipo desde el principio, eligiendo los jugadores en función de un presupuesto limitado. Asimismo, se incorpora un segundo nivel de dificultad, así como los comentarios de J.J. Santos.Gráficamente, la reproducción de repeticiones ha mejorado con respecto a la anterior versión, aunque no es comparable al ofrecido por *Total Club Manager* con la inclusión de las imágenes de *FIFA 2003*. ➜ CHIP & CE



Entre las novedades se encuentra la posibilidad de crear una primera plantilla de forma íntegra.

Sobre el terreno

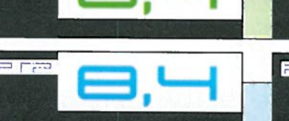


Los partidos pueden seguirse en directo, dando instrucciones, o ver la repetición de las mejores jugadas.

Género > Deportivo Formato > DVD-ROM Compañía > Codemasters Desarrollador > Hoodoo Jugadores > 1-2 Equipos > Clubes (6 Países) Competiciones > 2 Niveles de Dificultad > 2 Texto/Doblaje > Castellano/Cast. Grabar Partida > Según Consola

3+

	GRÁFICOS	MÚSICA / FX	JUGABILIDAD	DURACIÓN	GLOBAL
XBOX	8,2	8,4	8,3	9,0	8,4
PS2	7,9	8,4	8,2	8,8	8,2







Se ha mejorado el apartado gráfico, sobre todo las repeticiones de las mejores jugadas de cada partido. Sin embargo, no tiene comparación con el de su competidor en la versión de PlayStation 2.

Los nuevos comentarios, realizados por J.J. Santos, cumplen dignamente con su función. Las órdenes durante los partidos son en castellano y la música desaparece durante los interminables menús.

El sistema de control no ofrece grandes novedades con respecto a la anterior versión.
La variedad de decisiones se ensombrece con los eternos y monótonos tiempos de espera.

A la habitual complejidad en la toma de decisiones se unen dos niveles de dificultad que complican aún más las cosas. Si le sumamos los tiempos de espera podemos eternizarnos.

MEJOR VERSION



Las dos versiones son similares, pero en Xbox no tiene competidores.

FIRE EMBLEM

Por fin llega a Europa la saga de estrategia más famosa de Nintendo

Es la primera vez que llega al viejo continente un episodio de la extensa saga *Fire Emblem* que comenzó su andadura allá por el año 1990 para **Famicom/Nintendo**. Cronológicamente este capítulo es la sexta entrega y el primero en aparecer en **GBA** hace un par de años en Japón. Lo más importante de todos los *FE* es la adictiva estrategia, que irá tomando una mayor complejidad según vayamos avanzando. Es de destacar la posibilidad de subir de nivel las armas, el poder dialogar con los habitantes de un poblado que está siendo atacado... Aspectos importantes a tener en cuenta, ya que todo ello nos repercutirá en no poder completar futuras misiones y no terminar el juego en su totalidad. Aunque sea el sexto episodio, no se trata de una continuación ya que cada título tiene un desarrollo independiente al de su antecesor. Así, la trama se irá desvelando poco a poco, y entre fase y fase se irán sucediendo las aventuras de Lyn y sus compañeros, haciendo de la estrategia no solo un desafío táctico sino también emocional. Por otro lado, el apartado técnico elaborado por **Intelligent Systems** destaca sobre todo por su estética medieval. MANJIMARU

FEROCES BATALLAS
Los combates cuentan con escenas de animación dignas de mención. Las magias también destacan

Entre batalla y batalla los personajes se dedicarán a dialogar en el modo historia.

Género > Estrategia Formato > Cartucho (64 MB) Compañía > Nintendo Programador > Intelligent Systems Jugadores > 1
Modos de Historia > Varios a elegir Niveles de Dificultad > 1 Texto/Doblaje > Castellano/- Grabar Partida > Sí

7+

GRÁFICOS 8,6
El apartado gráfico no es lo más sobresaliente porque recuerda al último episodio aparecido en Super Famicom/S. Nintendo. Teniendo en cuenta que GBA es más potente que SN, esto le quita algo de mérito.

MÚSICA / FX 9,0
Las melodías están muy bien compuestas, dotando a FE de un ambiente épico increíble. Sin duda, es el apartado técnico más destacable. En cambio los efectos FX cumplen su función con normalidad.

JUGABILIDAD 9,1
Lo más importante de cualquier capítulo de esta saga es la jugabilidad y además hay que sumarle un argumento que nos mantendrá enganchados hasta que finalicemos el juego o nos derroten en batalla.

DURACIÓN 9,0
Teniendo en cuenta la complejidad de la trama ha sido muy buena idea por parte de Nintendo incluir diferentes caminos en el modo Historia y una dificultad que irá aumentando poco a poco en los combates.



supergüí

Hydravision Ent. ha creado una de las grandes sorpresas de este año, Obscure, un maravilloso Survival Horror, compendio de acción y aventura. Si quieres desvelar el misterio del Instituto Leafmore sin perderte en ningún momento en sus laberínticos pasillos, consulta la guía que hemos preparado este mes...



6 5

por Angelfran

OBSCURE

Prefacio

Todo un complot de experimentos genéticos con monstruos mutantes, chicas sexys y faldas muy cortas. El Tutorial está realizado para el modo Fácil por lo que algunos objetos pueden desaparecer en niveles más elevados de dificultad.

Las clases comienzan y Kenny, el típico guaperas blanco y políticamente correcto, está jugando plácidamente en el campo de baloncesto.

Tomarás el control del juego en este pequeño Tutorial que te indicará lo que puedes y no puedes hacer; como verás todo es bastante sencillo y para empezar ve a la zona de atrás del campo donde al llegar a los vestuarios escucharás el inigualable zumbido de un móvil. Abre la puerta y allí estará el móvil, al lado de la mochila de Kenny. Contesta la llamada de Ashley (su novia) y en la animación verás que «alguien» te roba la mochila.

Persíguelo a través del campo de baloncesto y abre la puerta del fondo a la izquierda de la pista. En el patio verás que una puerta se ha movido. Ve hacia ella y atraviesa el jardín hasta que llegues a una escalera.

Cuando recojas la cinta adhesiva del barril, aparecerá una secuencia cinemática donde Kenny recoge además una linterna y una pistola. En este momento, aparece el Tutorial de unión de objetos que más adelante te será muy útil. Baja por la escalera y llegarás a un pasillo bastante tétrico. Una neblina negra será tu primer enemigo en el juego, así que aprende a disparar según las instrucciones del Tutorial. Una vez que se haya disuelto la neblina, abre la puerta y entra dentro de un laboratorio lleno de cajas y jaulas. Al final de todo hay una puerta que podrás abrir. Pasa por ella y llegarás a una nueva sala con una nueva puerta. Ábrela y te encontrarás con un estudiante que al parecer ha sido sometido a todo tipo de experimentos. Habla con él y empezará el Tutorial que te indica cómo manejar al otro compañero.

Recuerda que en Obscure pueden jugar dos personas al mismo tiempo y participar en la aventura; en caso contrario, una única persona puede manejar perfectamente a los dos miembros del equipo, y ahora es el momento para aprender a hacerlo.

Entra en el laboratorio y recibirás la primera sorpresa «desagradable» del juego. Una serie de monstruos aparecen y deberás correr hasta la escalera del principio. Es posible que consigas llegar a ella y escapar... Pero alguien cierra la escotilla y todo estará perdido para Kenny... Aquí es donde comienza realmente el juego.

Los primeros pasos

Los amigos de Kenny (Shanon, Josh y Ashley) se extrañan de su ausencia y deciden quedar a las seis en la biblioteca para averiguar su paradero. En ese momento se cierran todas las puertas y aparece el misterio. Puedes elegir a los personajes que quieras para jugar. Empezamos recogiendo un bate de béisbol que te servirá como arma y para romper puertas de cristal. Así que golpea la puerta de cristal que hay allí, entra dentro y recoge un rollo de alambre. También encontrarás un CD virgen, cógelo ya que te servirá para grabar partidas. Así que ten cuidado y no grabes a lo loco porque si no tienes CD no podrás guardar partida.

Bien, utiliza el rollo de alambre para abrir la puerta y sal al pasillo. Ve al vestíbulo principal, examina el mapa del Edificio A colgado en la pared y sube al primer piso por la derecha hasta el final del pasillo. Utiliza el bate de nuevo para romper la puerta de cristal y entra en su interior.

Ahora empuja el armario y debajo encontrarás un destornillador. Sal al vestíbulo y si nadie te ha acompañado, pide ayuda a uno de tus amigos para que te siga porque te va a hacer falta. Ve al pasillo del fondo, donde están los lavabos. En la puerta de enfrente de los lavabos hay una cinta adhesiva. Recógela, al igual que la bebida energética del lavabo de los chicos que te vendrá de perlas para subir tu nivel de energía cuando ésta descienda. Pasa al servicio de las chicas y comprobarás que hay una rejilla en el techo muy sospechosa. Pide ayuda a tu compañero para subirte encima de él. Selecciona al que esté arriba y abre la rejilla con el destornillador.

Avanza por el hueco y llegarás a la planta inferior de la sala de profesores donde debes coger la llave oxidada al igual que una bebida isotónica de las que tanto bien te van a hacer en un futuro.

Sube por las escaleras y en un armarito hay muchas llaves. Una de ellas te permitirá salir de la sala de profesores y regresar de nuevo al vestíbulo principal.

Sube de nuevo por las escaleras, pero esta vez arriba del todo.

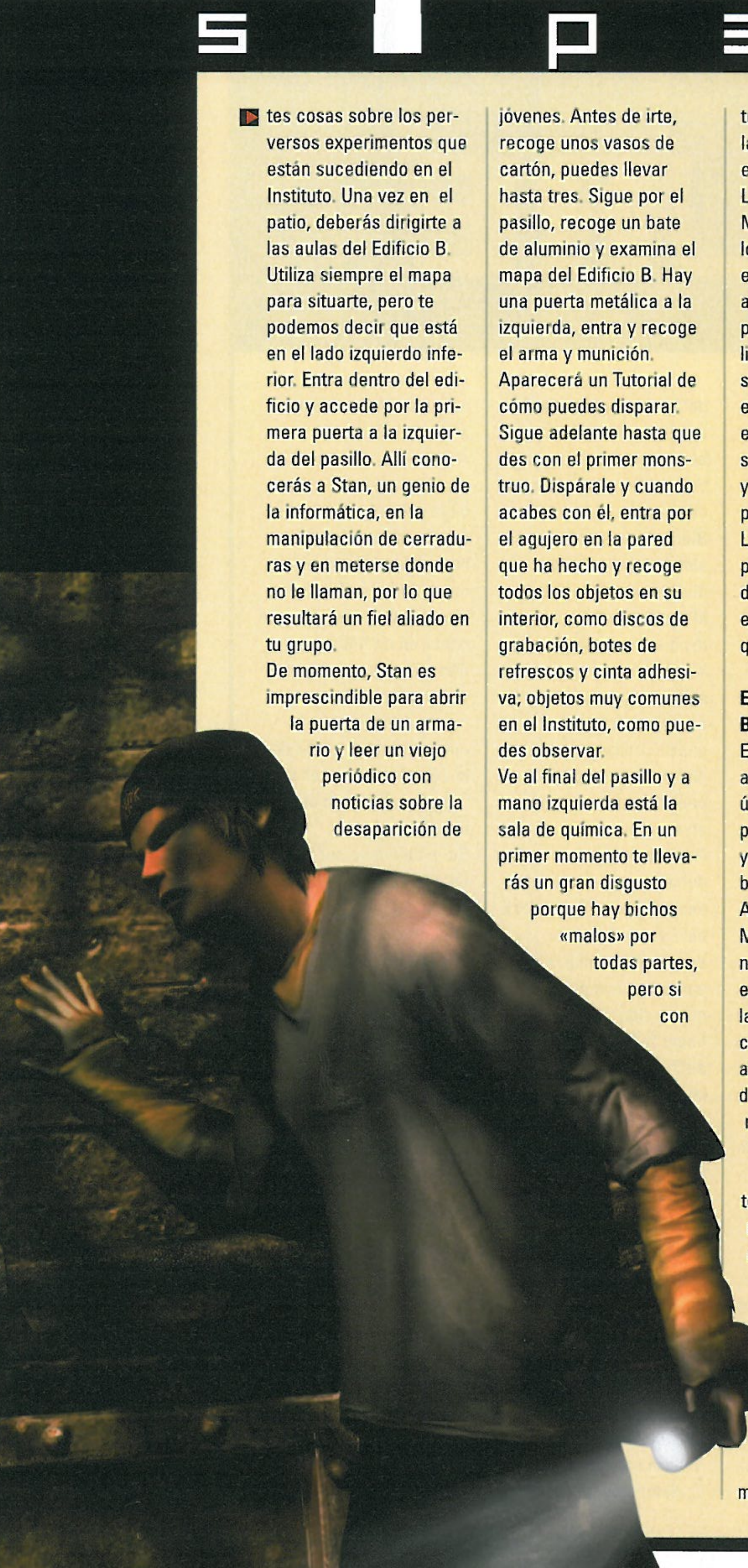
Encontrarás un botiquín y una puerta que podrás abrir con tus nuevas llaves. Sube y tendrás el primer combate con tus nuevos amigos, pero son enemigos fáciles de vencer gracias a tu bate. Ve de uno en uno hasta que el profesor Walden llegue y te enseñe cómo vencerlos fácilmente gracias a la luz. Recoge la barra de hierro, vuelve al Vestíbulo y sal del edificio.

A continuación, será buen momento para grabar la partida.

Abriendo puertas

En este capítulo se empiezan a desentrañar bastan-

superguí



tes cosas sobre los perversos experimentos que están sucediendo en el Instituto. Una vez en el patio, deberás dirigirte a las aulas del Edificio B. Utiliza siempre el mapa para situarte, pero te podemos decir que está en el lado izquierdo inferior. Entra dentro del edificio y accede por la primera puerta a la izquierda del pasillo. Allí conocerás a Stan, un genio de la informática, en la manipulación de cerraduras y en meterse donde no le llaman, por lo que resultará un fiel aliado en tu grupo.

De momento, Stan es imprescindible para abrir la puerta de un armario y leer un viejo periódico con noticias sobre la desaparición de jóvenes. Antes de irte, recoge unos vasos de cartón, puedes llevar hasta tres. Sigue por el pasillo, recoge un bate de aluminio y examina el mapa del Edificio B. Hay una puerta metálica a la izquierda, entra y recoge el arma y munición.

Aparecerá un Tutorial de cómo puedes disparar. Sigue adelante hasta que des con el primer monstruo. Dispárale y cuando acabes con él, entra por el agujero en la pared que ha hecho y recoge todos los objetos en su interior, como discos de grabación, botes de refrescos y cinta adhesiva; objetos muy comunes en el Instituto, como puedes observar.

Ve al final del pasillo y a mano izquierda está la sala de química. En un primer momento te llevarás un gran disgusto porque hay bichos «malos» por todas partes, pero si con tu poderoso bate rompes las ventanas, la luz se encargará de liquidarlos. Lee el tratado sobre la Mortifilia y llena uno de los vasos de cartón con el ácido. Pero atención, ahora se trata de una pequeña prueba de habilidad, porque en 30 segundos el ácido corroerá el cartón. Así que, en ese tiempo, tienes que subir a la planta superior y desgastar la cerradura para que puedas pasar. Las escaleras al primer piso están un poco antes de la sala donde apareció ese bicho tan gordo al que te enfrentaste antes.

El enigma de la Biblioteca

En la planta superior, ve al lado derecho y en el último archivador, Stan podrá manipular un cajón y apoderarse de una buena linterna.

Al lado está la sala de Matemáticas. Antes de nada, rompe la ventana y examina la carpeta con las fotos y la aguja de un compás. Los monstruos te atacarán. Ponte al lado de la ventana y todo será más fácil.

Tendrás más «encuentros» con monstruos de todo tipo, pero a estas alturas ya debes haber aprendido a manejar sabiamente los bates y las pistolas, así como los refrescos para curar a los chavales.

En una de las clases podrás recoger munición y refrescos. Ahora ve al final del pasillo y encontrarás más munición y, en una pared cercana a la ventana que puedes romper, un mapamundi con una pista: latitud 20º y longitud 330º, que te será imprescindible para abrir la caja fuerte del Director Friedman. Ve justo a su despacho que está en la mitad del pasillo. Escucha el contestador telefónico para poder averiguar partes importantes de la historia donde te has metido.

En la sala contigua coge otra aguja de un compás, una foto y lee una nota de Friedman.

Ahora tienes que abrir la caja fuerte escondida detrás de un mapamundi. Coloca las dos agujas de compás sobre los huecos y señala con ellas latitud 20º y longitud 330º, la caja fuerte se abrirá y podrás recoger una cinta de vídeo, una carta, una nueva pistola con linterna incluida y la llave de la Biblioteca que está en el Edificio C, tu próximo objetivo.

Así pues, tu destino ahora es la Biblioteca con la esperanza de encontrar a Friedman en su interior. Entra armado porque hay un par de zombis bastante pesaditos que te darán problemas si te pillan descuidado. Ve al final del pasillo y rompe la puerta de cristal que conduce al despacho de la secretaria. Allí encontrarás una nota con un código inteligible. Para poder leerlo entra en la habitación de al lado donde hay un proyector de luz, usa la nota al lado del proyector y leerás el código de una caja fuerte: 2432

Por supuesto, debes estar al loro con los numerosos bichos que pululan por todas partes. Una buena forma es romper las ventanas, ya que la luz natural te dará algo de ayuda. Vuelve al despacho de la secretaria y en la caja fuerte de la habitación del fondo, podrás introducir el código y recuperar una carta y la llave al salón de lectura, justo donde se encuentra el Director Friedman. Pero antes de visitarle pasa por las distintas salas para recoger objetos interesantes; por ejemplo, en la sala de idiomas (concretamente en la de castellano, con foto del Rey incluida) tendrás que romper las distintas ventanas para destruir la gran mancha negra del centro de la habitación. En el armario, que podrás forzar con Stan, recoge una nueva y poderosa linterna.

En el lavabo de los chicos, abre la rejilla con el destornillador y, tras un pequeño susto, recoge la tan necesaria munición para la pistola; luego, en el de las chicas hay una botellita rejuvenecedora. Ve al final del pasillo y ya podrás abrir la puerta con la llave del salón. Antes de hablar con Friedman, examina un viejo periódico y hallarás un disco para grabar.

Tras intercambiar unas palabras con el tétrico director, debes ir a las



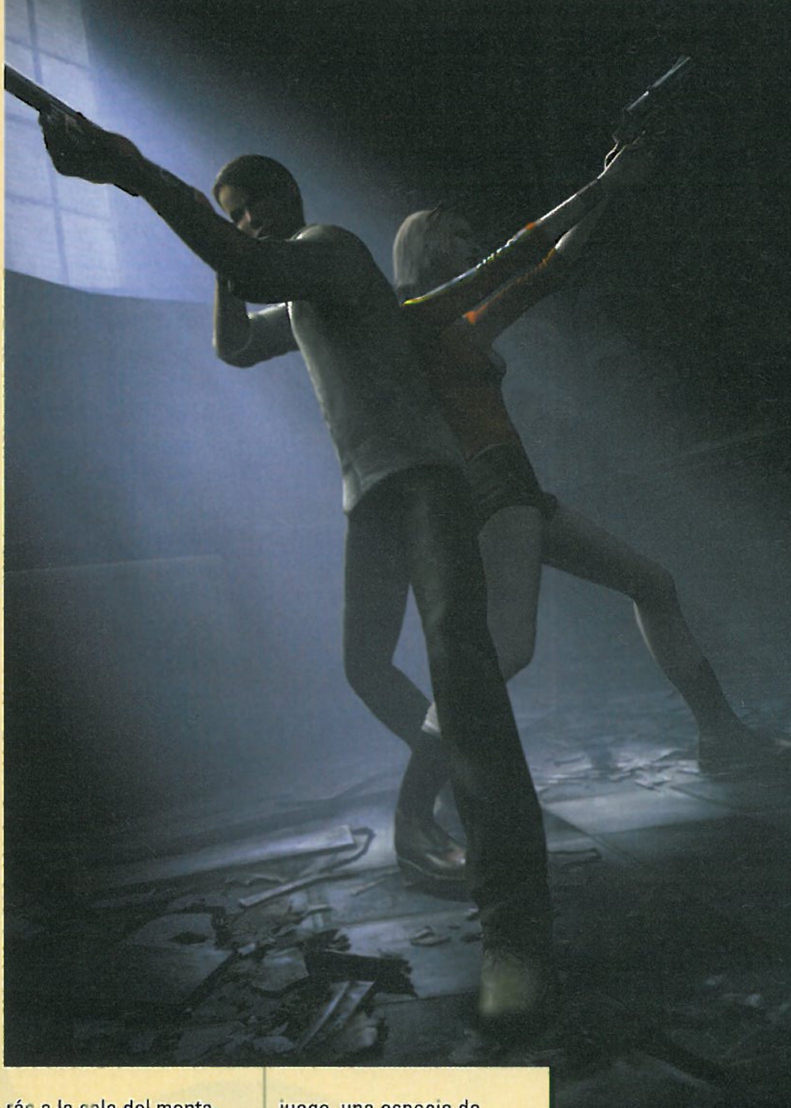


ObsCure

dependencias del no menos siniestro conserje.

Miedo a la oscuridad
Cuando vayas a ver al conserje, comprobarás que de éste queda bien poco, pues un bicho se lo acaba de comer como merienda vespertina. Y es que ya se ha hecho de noche y lo de romper las ventanas no da resultado. Encontrarás una escopeta de cartuchos y munición para la misma.
Entra en la habitación situada detrás del cadáver del pobre conserje y en una salita encontrarás la llave al comedor.
Coge la cinta de vídeo y junto con la que ya tienes, utiliza el reproductor de video para enterarte de muchas cosas interesantes, que obviamente no vamos a desvelar aquí.
Sal al patio y la puerta de al lado es la del comedor. Aqui te encontrarás con unos nuevos «amigos» que te complicarán mucho la vida, pues tienen la mala fortuna de caer desde el techo provocando un buen susto al personal. Puedes recoger un arma en el suelo, munición y examinar el plano del edificio al lado de la puerta de la cocina. En la cocina puedes coger una bebida y también hay un disco de grabaciones oculto en la mesa. Sube por las escaleras y en la planta de arriba hay un cuadro de conexiones eléctricas al que le faltan unos fusibles. Recoge los objetos de las sala (bebidas, botiquín, munición), pasa por la puerta, recoge más objetos y abandona por la puerta del fondo, donde te enfrentarás a otro «bicho gordo». De tal modo que será una buena opción utilizar la escopeta de cartuchos en este momento. Una vez eliminado este obstáculo recoge la caja de fusibles y la munición.
Ve al armario de fusibles, abre la puerta con el destornillador y usa los fusibles en ella. Ahora aparece un pequeño juego de habilidad donde tienes que conectar los cables del mismo color desde los conectores de arriba hasta los de abajo. Es mucho más fácil de lo que parece a primera vista y sólo tienes que girar el sentido de la corriente evitando los cables estropeados.
Como ha regresado la luz, ya podrás hablar con la enfermera que se habia encerrado en una habitación contigua, donde encontraste los fusibles. Habla con ella, recoge todos los botiquines y sobre todo una manivela colgada en una puerta con la que puedes acceder a la parte superior del patio.

Viendo películas
Regresa al edificio de la cafetería donde empezó todo y verás qué dramáticos cambios ha tenido el lugar.
Entra por la primera puerta de la derecha, la que da a los aposentos de los profesores. Sube al primer piso y al fondo hay una puerta que conduce a la habitación de archivos. Entra allí y recoge unos documentos sobre la aprobación de la construcción del edificio.
Ahora, pon la manivela en su lugar y mueve los ficheros, uno hacia la derecha y otro hacia la izquierda para que abras hueco y puedas ir a la puerta del fondo. Allí encontrarás munición, un disco de grabar partidas y una vieja película.
Regresa a las dependencias de los profesores donde hablarás con Walden, quien te dará la llave del teatro. Consulta el mapa para ir al teatro, pero antes examina la furgoneta del parking que guarda un preciado botiquín en su interior.
Entra dentro del edificio y, como siempre, examina el plano del mismo. Mira los cuadros del pasillo y entra dentro de la sala de representaciones y proyecciones. Sube al escenario y coge el tablón.
Sube por las escaleras de los asientos hasta llegar al control de la pantalla. Pulsa el botón y ésta bajará. Abandona la sala, sube por las escaleras y llegarás a la sala de proyecciones. Allí puedes usar la película antigua que encontraste en el archivo. De paso, recoge un poquito de munición.
Vuelve a la sala enorme y entra en la puerta de la derecha. Allí, recoge munición y uno de los numerosos discos de guardar partida. Fuerza la puerta de dentro y llegarás a la sala del montacargas donde podrás recoger más munición y un botiquín.
Desactiva el sistema de seguridad y coloca el tablón en la puerta del ascensor para que las rejillas no se cierren.
Ahora es conveniente que dejes a tu compañero esperando y el que le sustituya esté armado hasta los dientes.
Tienes que enfrentarte al primer monstruo serio del juego, una especie de «reina» que tapa la barandilla por la que debes bajar. La mejor táctica es acercarse donde tiene la mano y utilizar la recortada para disparar a la cabeza. Con algunos cartuchos y unos cuantos botiquines para curarte, llegarás a buen puerto o eso esperamos...
Una vez vencida, baja por la barandilla, reúnete con tu compañero, reactiva el sistema de seguridad y ▶



s u p e r g u í

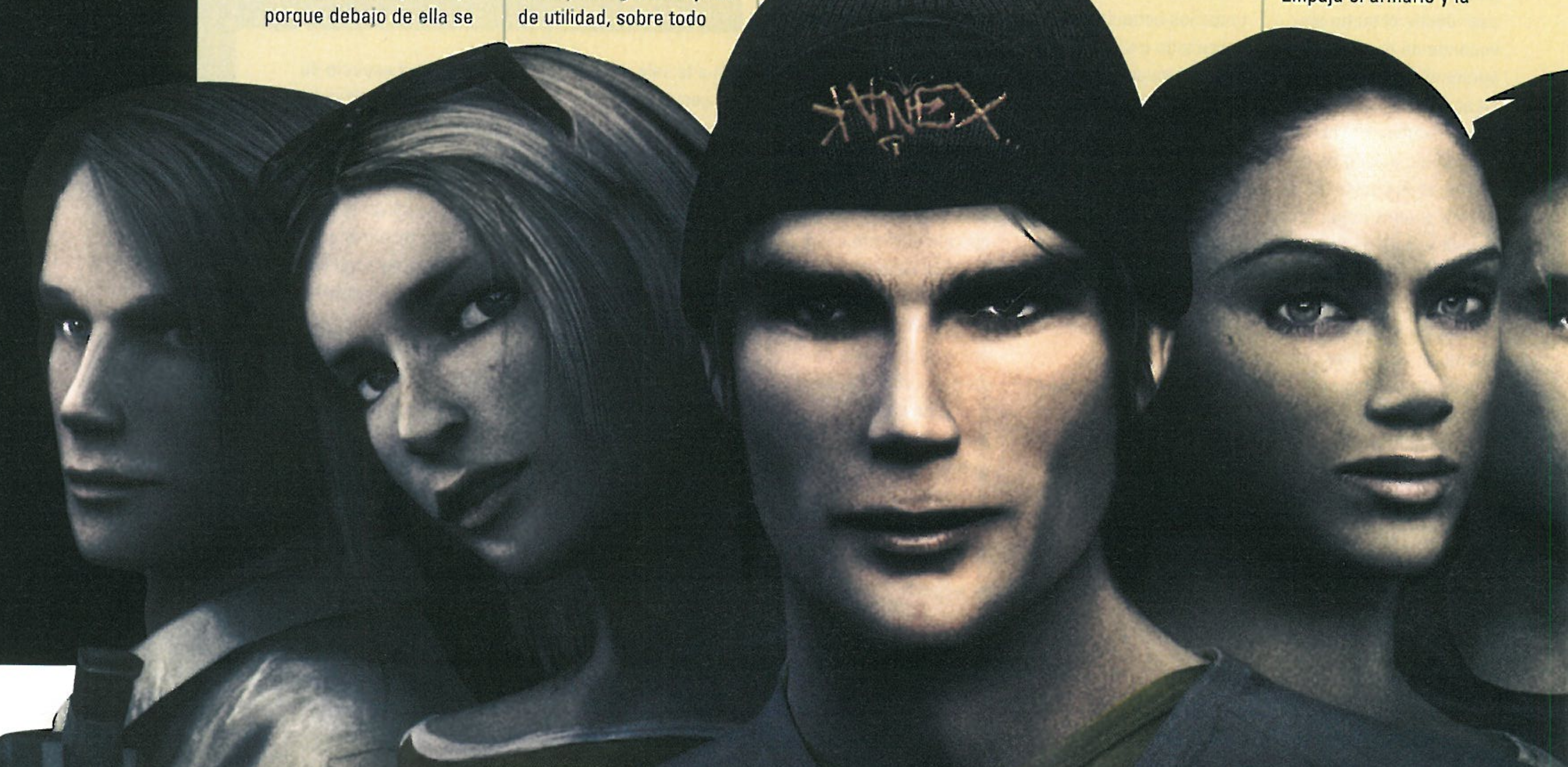
baja por la escalerilla hasta el sótano del Instituto.
Ahora comienza lo bueno, así que graba partida.

Liberad a Kenny

En este nivel hay una serie de mutantes muy peligrosos que pueden ensartar fácilmente a alguno de los personajes. Utiliza a Ashley porque con su habilidad de doble disparo puede ayudarte en los momentos más «delicados». Antes de abrir la puerta, recoge munición, un disco, un botiquín y una linterna. Sal, combate con los bichitos que habrá por allí y cuando llegues a una nueva puerta y aparezca un pasillo, ve a la derecha donde verás una nueva puerta, más bichos y varios objetos.
Regresa por el pasillo hasta la primera salida a la derecha.
Accederás a un laboratorio con varias jaulas. Debes empujar dos de ellas: la de la izquierda, porque debajo de ella se esconde una poderosa escopeta y porque entorpece la entrada a la celda de la derecha. Ahora entra y recoge la palanca sobre la mesa. Entonces, aparecerá una de las animaciones más logradas del juego con un pobre muchacho transformándose en un monstruo llamado «hombre-árbol» y muy peligroso.
Pon a tus dos muchachos a disparar con las recortadas y siempre en un lateral de la pantalla para esquivar los zarpazos de los bichos. Cuando acabes con él, recoge la granada de luz porque al salir de ese pequeño laboratorio al pasillo principal, verás otros dos «hombres-árbol» con perversas intenciones. Utiliza la granada de luz y verás lo que sucede...
Sigue adelante por el pasillo, gira a la derecha y llegarás a un nuevo laboratorio con bicho gordo incluido. Encárgate de él y recoge los objetos de utilidad, sobre todo unos documentos de Leonard.
Usa la palanca sobre el mecanismo de la pared y aparecerá un pasadizo secreto a la «cárcel» del Instituto.
Tras bajar por la escalera, recoge munición y cruza la primera puerta que veas. Allí estará Kenny encerrado.
El drama se intensifica y cada uno está encerrado en una celda, pero es fácil salir. Coge la barra con un gancho que hay en la celda y ahora pasa el control a Kenny, que es el más cercano a una conexión eléctrica en mal estado con la que hacer un falso contacto con la barra; así, liberará las puertas de las celdas.
Coge los tremendos alicates, que te serán muy útiles a partir de ahora, y abre la caja con todas vuestras pertenencias.
Sal por el pasillo, combate a otro monstruo de marras y, cuando llegues a la escalera que está colgando del techo, pide ayuda a uno de tus compañeros para hacer una torre humana y así poder desenganchar la escalera con la barra. Sal a la calle y al fondo a la izquierda verás una puerta con un candado que podrás romper fácilmente con los alicates.

Experimentos en África

Regresa a la enfermería donde aparecerá una escena bastante triste. Recoge uno de los botiquines. Tu próximo destino es la Residencia de los Estudiantes; si te pierdes, consulta el mapa. Para llegar a ella debe cruzar dos puertas, ambas protegidas por candados, utiliza los alicates para romperlos. Entra dentro del edificio, recoge la munición y examina el plano.
En ambas habitaciones habrá numerosos bichitos y objetos interesantes, especialmente unos recortes de periódico. Sigue avanzando en el corredor y coge una estatua de una vitrina rota; en las habitaciones y servicios encontrarás botiquines, munición y una granada de luz.
Ahora sube al primer piso, encontrarás un disco para grabar partida, abre la puerta y en la habitación de la derecha recoge más munición y un nuevo botiquín.
Ahora avanza por un pasillo que está en mal estado, por lo que deberás evitar correr si no quieres caer al fondo. Avanza despacio hasta que atravieses la puerta. Llegarás a dos habitaciones donde verás unos estudiantes-zombi. De momento, ve a la derecha de la pantalla y llegarás a una habitación con un armario al lado de una pared semidestrozada. Empuja el armario y la





pared se derrumbará. Ve por el nuevo camino y llegarás a una de las habitaciones del perverso director. Allí puedes leer una carta y recoger una especie de caja fuerte. Sal de esa habitación y ve a la sala que está situada a la izquierda. Allí hay una puerta, entra en ella y tira la caja fuerte por un hueco de la pared. Ahora sal armado porque los estudiantes-zombi se han transformado en poderosos bichos, especialmente un «hombre-árbol».
Reparte la recortada y tu mejor pistola entre los dos miembros de tu grupo.
Baja a la entrada del edificio y a la derecha de la puerta principal encontrarás una nueva «reina» que protege el contenido de la caja fuerte. Utiliza tu mejor arsenal y acércate a ella para dispararla al mismo tiempo que evitas sus poderosos golpes. El contenido de la caja fuerte es tan interesante como la llave de la oficina de la Biblioteca: el diario de un antiguo alumno y un nuevo mapa.
Regresa a la Biblioteca. Al fondo hay una mesa con un interesante informe sobre los viajes de Friedman a África. Abre el gabinete de detrás, donde encontrarás una linterna, una estatua y un nuevo rollo de película. Sal de la biblioteca y habla con el Sr. Walden que te quitará el plano.
Ve al piso superior de la biblioteca, pero antes abre la puerta de la entreplanta porque al fondo podrás recoger otra estatua y un botiquín. Sube ahora al piso superior y explora todas las habitaciones donde encontrarás munición, cinta adhesiva, botiquines, una granada de luz y un poderoso revólver.
Cuando salgas al pasillo exterior, en el banco de la derecha encontrarás un disco para salvar partida.
Ve al Auditorio e inserta la nueva película en el gabinete de proyección. Al final de la película aparecerá el código que debes introducir para llegar al jardín y a la Mansión de los Friedman. El código es 0582.

La Mansión

Consulta el mapa para ir a tu nuevo objetivo, que está situado en la esquina superior izquierda.
Introduce el código y sigue el sendero, a mano izquierda habrá una semiderruida cabaña de madera: en su interior hay munición y, si golpeas un madero, una todopoderosa escopeta de dos caños que debes reservar para los bichos más difíciles.
Sigue el camino y combate contra los numerosos monstruos que te esperan hasta que llegues a una nueva valla con una puerta. Ábrela y avanza hasta el puente, y cuidado con todos los «hombres-árbol» que te esperan. Cruza el puente y sigue el camino de enfrente hasta que des con un botiquín y munición.
Regresa hasta el puente, pero no lo cruces, simplemente toma el camino de la izquierda que te conducirá hasta una pared semiderruida que podrás romper fácilmente con alguno de los bates que guardas en tu inventario.
Sigue el camino y en la bifurcación toma el sendero de la derecha que te llevará a un cenador con bastantes objetos y la cuarta y última estatua que te queda.
Cuidado con los numerosos monstruitos de esta zona. Ten a punto tu armamento.
Regresa a la bifurcación y sigue el sendero de la izquierda que te conducirá hasta la Mansión Friedman.
Alrededor de la casa encontrarás varios objetos útiles como munición, bebidas energéticas y una palanca. Baja al sótano para encontrar la explicación a todos estos enigmas.

Acaba con la pesadilla

Encuentra suficiente munición y usa la palanca para activar la salida hacia la escalera.
Hallarás allí más munición y muchos enemigos, así como botiquines y bebidas energéticas.
Cruza la puerta y en las habitaciones podrás seguir recogiendo munición, discos de guardar partida y bebidas.
Sigue explorando hasta que llegues a una sala donde está una nueva «reina»; duro con ella porque es difícil de vencerla.
Una vez derrotada, ve por la puerta de la izquierda, sigue el pasillo, ten cuidado con los «hombres-árbol» y encontrarás munición, botiquines y una nueva palanca.
Regresa a la habitación donde estaba la «reina», coloca las cuatro estatuas en su sitio y activa la máquina con la palanca.
Vuelve al primer laboratorio y entra en una puerta a la izquierda donde encontrarás un nuevo botiquín. Empuja una jaula contra el muro, pues tras él se esconde una singular habitación con una poderosa arma basada en láser.
Ahora, ve por la puerta de la derecha, reúne a tus colegas y preparados para el combate final.
Debes acabar con el engendro en que se ha convertido Leonard.
La mejor opción como equipo es Ashley y Kenny. Equipa a ella con el láser.
Para mandar al otro barrio a Leonard, destruye todos los tentáculos del techo mientras esquivas sus poderosos ataques y una vez destruidos los tentáculos, duro con él hasta que la luz del día acabe este trabajo.

... Y de vuelta a las clases rutinarias de cada día

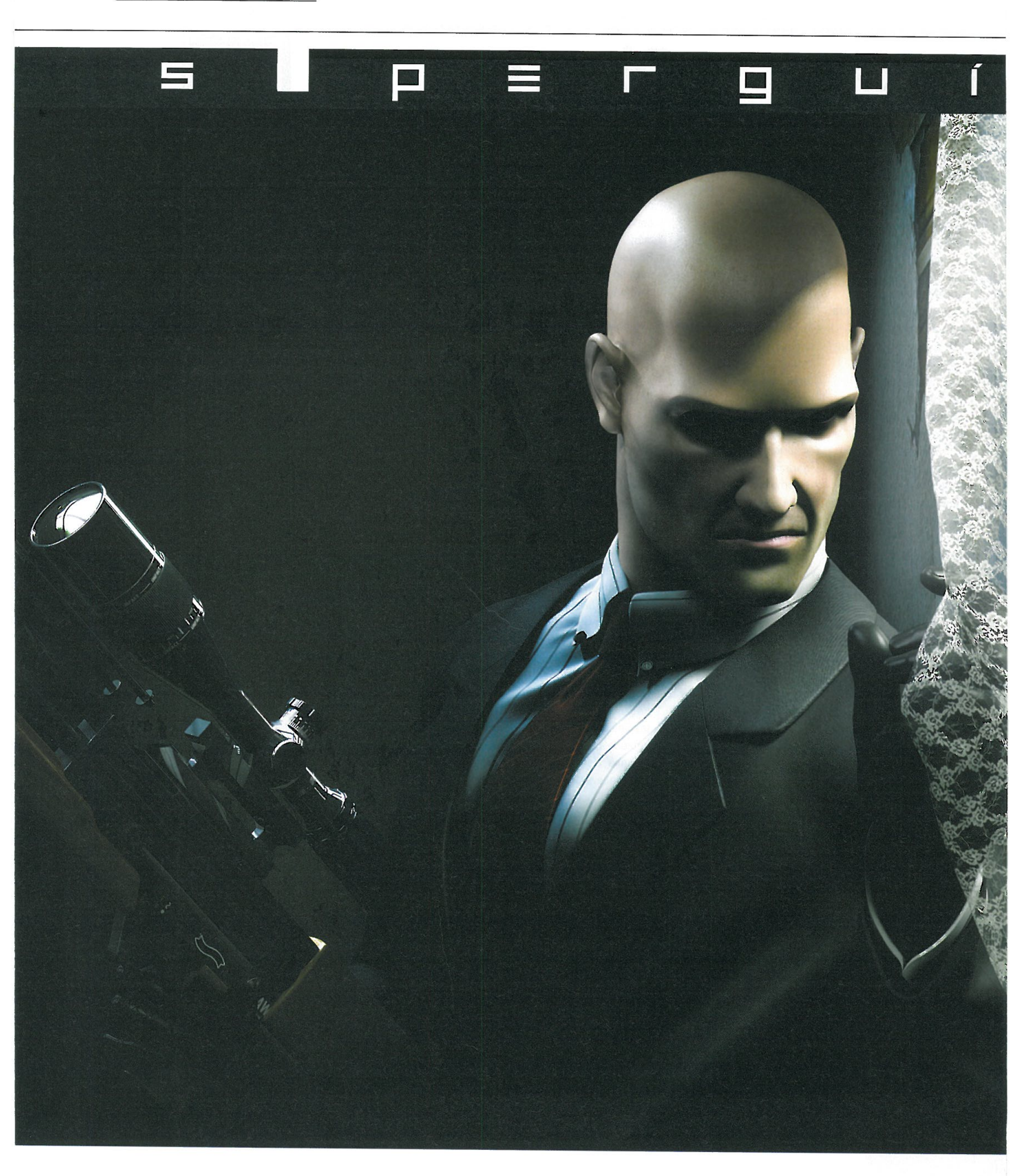
CONSEJOS

● Es vital que sepas elegir a los miembros del equipo para ir progresando, incluso en el modo Fácil de dificultad.
Una buena opción es utilizar a Ashley, gracias a su habilidad con las armas, y a Josh por sus cualidades de detective para detectar todo tipo de objetos, ya que deberás guardar la máxima cantidad de botiquines, discos y munición. Cuando encuentres alguna cerradura o armario con una indicación de una cerradura fácil de abrir, llama a Stan y te ayudará; pero una vez abierto el «problema», vuelve a Stan al punto de reunión.

● Para avanzar rápido en las instalaciones del Instituto, una vez que hayas cumplido un objetivo y debas ir a otro sitio, utiliza el punto de encuentro en el mapa, pues aparecerás en el patio y con la mitad del camino avanzado.

● Guarda las municiones de escopeta y recortadas para «bichos» como «hombres-árbol» o «reinas».

● No cures a tus personajes hasta que veas que se ponen una mano en el estómago, ya que esto indicará que están a punto de desfallecer. No obstante, ante cualquier combate difícil (especialmente con los «hombres-árbol») utiliza un botiquín, pues pondrá el nivel de vida al máximo.


s u p e r g u í



65

por Angelfran

HITMAN CONTRACTS

El agente 47 se enfrenta a su pasado, a las misiones más sórdidas y oscuras de toda su carrera. Con esta guía podrás completar las 12 fases de la esperada e increíble tercera entrega de Hitman.

MISIÓN 1

Tras la tumultuosa introducción, verás a tu héroe en una extraña habitación blanca. Lo primero que debes hacer es recoger las llaves del coche del cadáver que se encuentra enfrente de ti y salir por la puerta del fondo.

La acción empieza en un hospital psiquiátrico de Rumanía, una curiosa coincidencia con nuestro querido Alias. Verás los pasillos manchados de sangre y multitud de cadáveres esparcidos por todos los sitios. Como este nivel es de «iniciación» y actúa a modo de Tutorial puedes dar paso a tus instintos más sádicos y disparar a todo bicho viviente para probar tu puntería. Una vez hayas probado tus habilidades, reinicia y procura ser un buen chico.

Con la ayuda del mapa te será muy fácil llegar a tu destino, sigue la flecha del mapa hasta que des con una habitación marcada en el mapa y allí podrás recoger unas jeringuillas. Ya sabes que también debes recoger la diversa munición y armamento que permanece tirada por los pasillos.

Tu objetivo es llegar al ascensor y en la planta superior quitarle el uniforme a uno de los policías o la ropa a un paciente. Cualquiera de las dos opciones te vale para salir camuflado del edificio. Baja de nuevo por el ascensor y esconde las armas que lleves para evitar sospechas. Sigue de nuevo el mapa del edificio hasta llegar al final y montar en el coche que te aguarda.

MISIÓN 2

Esta misión es bastante divertida y «carnicera», supone tu primer «trabajo» de liquidar a unos indeseables. De momento disfrázate de carnicero. El tipo que está allí te solventará la papeleta. Vacía tu inventario de armamento de cualquier clase para poder superar el cacheo. Ve a los servicios y sube a uno de ellos. Espera a que venga el abogado con su guardaespaldas y éste vaya a echar un vistazo. Sitúate detrás del abogado y haz con su cuello un acordeón. Sigilosamente escapa de ahí, pero antes quítale la pistola.

Ahora ve a la cocina para que te proporcionen la agradable tarea de servir un suculento pollo a Sturrock, el «Rey de la Carne»; pero lo bueno de ese pollo va a ser el relleno, ya que cuando nadie se de cuenta deberás introducir la pistola dentro del pollo. Cerca de la discoteca y su pista de baile hay unas escaleras, sube por ellas, pasa los controles y ve a la habitación de la futura víctima. Quita la pistola del pollo para que Sturrock pueda comérselo sin sospechas. Cierra la cortina automática y dispara a Sturrock mientras está ocupado con la comida. Deberías utilizar el silenciador antes de dispararle para evitar complicaciones futuras.

Una vez asesinado el tipo este, debes saltar por el balcón y girar hacia la izquierda. Evita al guardia y cuando salga, entra en modo sigilo y estrangúlale con el cable. Coge su ropa y vístete con ella, pero antes esconde el cadáver en el balcón. Ve recto por el pasillo hasta el final y coge la puerta de la izquierda que te conducirá al tejado. Sigue el mapa hasta el punto que te indica, pero espera que no haya nadie en la habitación y verás una curiosa secuencia. Coge la prueba del asesinato y regresa al tejado. Y de allí a tu vehículo de escape.

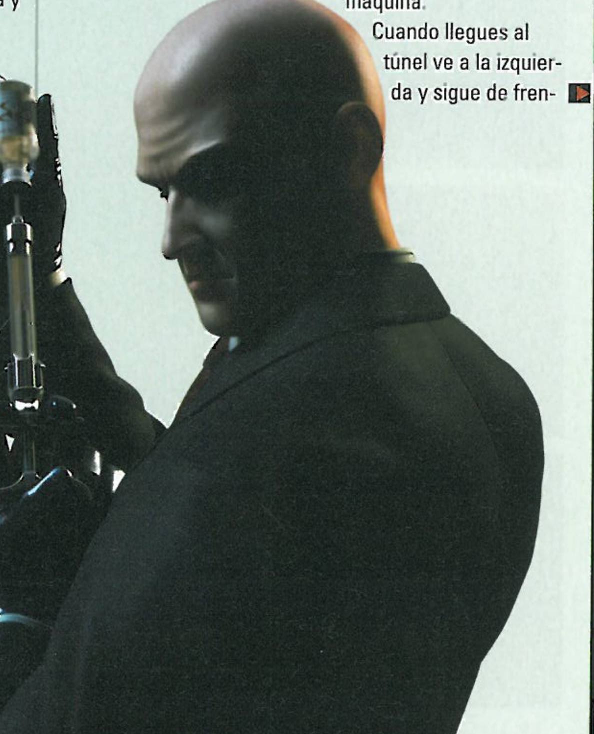
MISIÓN 3

Tras un aterrizaje en un avión de carga, puedes elegir entre matar o anestesiar al guardia, con tus preciadas jeringuillas. Quítale la ropa y ve al edificio de la derecha. Ve a la cocina y habla con Yurishka que se convertirá en un preciado informador con noticias valiosas sobre un submarino utilizado por elementos terroristas.

Coge el laxante del armario y viértelo en la sopa destinada a tu primer objetivo: Fabian Fuchs.

Ve al comedor y allí estará Fusch esperando la sopa. Yurishka se la servirá y Fusch sentirá un ligero «revolcón estomacal». Cuando vaya a realizar sus necesidades, coge el atizador de la chimenea y ve al servicio a matar a Fusch de un certero golpe. Si acaso estás vestido como un guardia, una alternativa es pasar al cuarto de baño sin el atizador y estrangular a Fusch con el cable. Róbale la ropa y habla con el guardia. Síguele hasta el vagón y monta con él. Pon en funcionamiento la máquina.

Cuando llegues al túnel ve a la izquierda y sigue de fren- ▶



s u p e r g u í

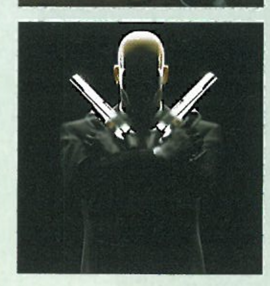
te hasta el barco, donde dos guardias comunicarán a Hitman de la presencia del Comandante Bjarkhov en la nave. Este comandante es tu objetivo primordial en esta misión. Entra en el barco y en la primera puerta hay tres marineros fuertemente armados. Detrás de ellos hay otra habitación con tres bombas. Para cogerlas debes ser muy cuidadoso con tus actos y evitar que sospechen de ti, a pesar de que vayas disfrazado como Fuchs. La segunda puerta te conduce a unas escaleras, sube hasta el final. Unos guardias te registrarán por lo que deberías haber escondido anteriormente el armamento que guardaras en tu inventario. Tras el cacheo ve por la primera puerta de la derecha y entrarás en el mismo camarote del Comandante. Con el típico aire festivo de los rusos te ofrecerá una copa mientras que Hitman observa una pistola con silenciador en el armario de Bjarkhov. No hay nada más que decir.
Tras asesinar al comandante, conduce a Hitman fuera del barco y ve al almacén. Entra en él y a su lado derecho encontrarás un traje antirradiación. Colócatelo y entra en el submarino en busca de tres bombas. Sal del submarino y Yuri se pondrá en contacto contigo. En el mapa se situará la localización donde debes colocar las tres bombas y hacer saltar por los aires el submarino. Colócalas y regresa al principio del nivel, en dirección al avión de carga. Antes de entrar en el tren, conecta el explosivo desde tu inventario y actívalo a distancia. Todo ha terminado y puedes dirigirte tranquilamente al avión.

MISIÓN 4

En esta misión debes liberar a un prisionero y enviar a mejor vida a sus captores. Como el edificio donde se encuentra retenido está fuertemente vigilado, lo mejor es que empieces el nivel en modo sigilo y permanecer pegado a la pared en dirección a la izquierda. Ten cuidado porque el número de guardias es tan elevado que no puedes permitirte una confrontación directa. Intenta ser un asesino silencioso y conseguirás sobrevivir. Lo mejor es que sigas en modo silencioso hasta la pista del tenis, teniendo mucho cuidado de evitar a los guardias. Ve hacia la izquierda e intenta ocultarte en los matorrales.
Rodeando la perrera tranquilamente por su lado derecho entra por la puerta y ciérrala.
Escóndete debajo de la escalera hasta que el guardián siga con su ronda y te deje solo, entra en la puerta y en el pasillo, la primera de la izquierda. Aquí puedes desactivar el calentador. Ahora sube por la escalera y atraviesa la ventana. En la cama recogerás un frasco de veneno. Sal de la habitación y entrarás en el baño. Verás una puerta espejo y entra por ella. Aparece una escalera y al final estará la habitación de tu primera víctima. Antes de hacer nada, vigila por el ojo de la cerradura y examina el objetivo en tu mapa. Una vez que esté en la habitación el señor Beldingford, puedes asesinarle ahogándole con la almohada.
Huye de la habitación a través de la puerta doble y encontrarás otra puerta secreta oculta tras la librería. Atraviesa la escalera, hay una habitación con un guardián en su interior.













HITMAN CONTRACTS

Consulta el mapa por si está durmiendo y así te facilitarás las cosas para dejarle fuera de combate y robarle su uniforme.
Vístete su ropa, pero no te confíes demasiado, pues los otros guardianes te reconocerán a pesar de tu disfraz. Consulta el mapa para llegar hasta el sótano. Una vez allí, podrás envenenar el tonel de whisky y encargarte del otro miembro de la familia Beldinford.
Para liberar al prisionero debes dirigirte a los establos. Entra en el segundo de ellos en una puerta situada en la parte trasera y sube por las escaleras hasta que llegues a la habitación del chico que cuida a los caballos. Cuando le encuentres, líquidale y ponte sus ropas, además de coger la llave de los establos. Baja por las escaleras y cruza las puertas de doble hoja. Debes encontrar un pesticida y verterlo en las reservas de agua para envenenarlas. Ahora sigue el mapa hasta que encuentres a Giles y rescatarle. Sal del establo y sigue el mapa de nuevo para encontrar el punto final de la misión.

MISIÓN 5

¿Te gustan las motos? Pues estás de enhorabuena, debes conseguir ser todo un señor motero e infiltrarte en una de sus bandas, pues al parecer están pringados en asuntos más sucios que el filtro de sus motos. De momento gira a la izquierda en la calle y baja por las escaleras. Sigue a dos tipos que han entrado en una puerta cerca de un camión. Utiliza el modo sigiloso para evitar problemas, como siempre. Sube por las escaleras y en una de las habitaciones del lado derecho encontrarás la ropa que necesitas para cumplir tu misión.
Baja por las escaleras y sal por la puerta de color azul. Llegarás a un callejón donde hay raticida, un excelente veneno para tus necesidades asesinas. Ve por el almacén del complejo industrial hasta que llegues a una puerta situada detrás de una garita de vigilancia. Desconecta el sistema eléctrico y vete de allí. El agente de seguridad irá a comprobar la instalación y tú tendrás tiempo de sobra para entrar en su habitación y subir por una escalera. Llegarás a una habitación situada a la izquierda, vierte el raticida en la tinta de tatuajes. Sal de la habitación hasta que llegue uno de los moteros a realizarse un tatuaje, cosa que será lo último que haga.
Cuando esté en el otro mundo y se haya quedado solo en la habitación, entra y quítale el pase VIP y la combinación de la caja fuerte. Échale un vistazo al mapa para buscar tu nuevo objetivo, la oficina de Rutgerts.
En la oficina hay una caja fuerte, gracias a la combinación podrás recoger las fotos que era otro de los objetivos de esta misión. Tendrás que evitar a un motorista que está vigilando las oficinas y entrará en la habitación.
Permanece escondido hasta que salga de la habitación.
Sal a la parte principal del edificio y utiliza el mapa de nuevo para localizar otra vez tu próximo objetivo. En el camino, podrás cruzarte con unos cuantos motoristas que puedes utilizar para mejorar tus artes asesinas, no son demasiados y será todo un placer acabar con ellos.
Al final llegarás a tu objetivo final. Una manera muy fulminante de eliminarle es activar la caja de fusibles situada detrás de él, electrocutándole, y puedes utilizar la salida situada a la izquieda del pasillo para salir al exterior hasta que llegues a la zona donde encontraste el camión. El punto que indica el final de tu misión.

MISIÓN 6

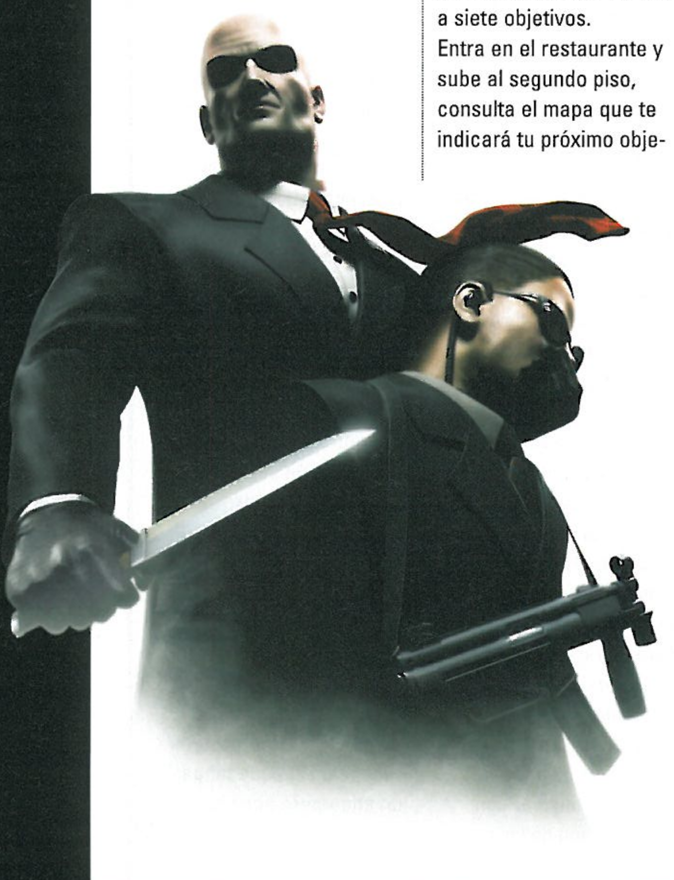
Esta misión es mucho más corta que las anteriores y tu nuevo objetivo es un elemento ruso, el terrorista Boris Ivanovich tiene ganas de jugar con juguetes nucleares y hay que pararle los pies. Al principio del nivel ve donde está el coche azul. En su interior se encuentra la bomba. Entra en el bar y sube a la segunda planta. Allí encontrarás al conductor del coche al que deberás liquidar.
Sal del mapa y gira a la derecha. Utiliza el mapa para llegar hasta un punto donde tienes que hacer una pequeña «chapuza» electrónica. Tras desactivar la señal de televisión alertarás al guardia y conseguirás que se mueva de su posición. Ve a su habitación y roba un uniforme y vístete con él.
Ahora Boris amenaza con volar la ciudad con el arma nuclear, pero sigue en el coche, así que cruza las filas de los policías del cuerpo especial y ve al barco, es posible que tengas que matar algún policía en el camino, pero todo sea por la misión.
Y una vez en el barco, simplemente pégale un tiro a Boris. Así de sencillo.

MISIÓN 7

No hay nada peor que dos terroristas que una bomba química, así que es una necesidad moral acabar con ellos.
De momento, recoge una tarjeta de identificación y la nota de Diane. Ve al hotel y habla con el recepcionista. Te indicará que vayas a la habitación 301 y te dará una llave.
Sube al tercer piso, pero ve a la habitación 308 y allí encontrarás una llave maestra. Si acaso no se encuentra, espera a que el botones la deje puesta.
Sigue por el pasillo hasta que encuentres la escalera hacia el segundo piso. Entra en la habitación 203 y accede al balcón. Espera a que entre el guardaespaldas en la habitación para entrar de un salto y ahogarle con el cable limpiamente.
Entra dentro del cuarto de baño y usa de nuevo el cable para acabar con Franz. En uno de los muebles encontrarás abundante documentación y una llave, así como armamento. Recoge todo al igual que la maleta.
Regresa por el balcón hasta la habitación 203 y sube de nuevo al tercer piso. Cuando llegues, gira a la izquierda hasta el final del pasillo, cruza las puertas dobles. Allí hay una pequeña habitación donde podrás dejar la maleta y cambiarte como si fueras un botones normal y corriente del hotel.
Deberás pasar por una serie de detectores de metales hasta que llegues a la recepción del hotel. Esquiva a los guardias y llegarás a la zona de los baños termales. Usa el mapa para comprobar la posición de los guardias y evitarlos. Cuando Fritz entre en la zona de las saunas, ve a la habitación de la maquinaria para subir la temperatura al máximo y asar literalmente a Fritz.
Recoge la llave de su cadáver y regresa a la habitación donde dejaste la maleta. Recógela y ve al tejado del hotel. Vigila las ventanas situadas enfrente para evitar al tipo que está vigilando y poder entrar dentro del lugar. A continuación, consulta tu mapa para localizar la posición de la bomba y esconderla dentro de la maleta. Regresa por donde has venido y mira con frecuencia el mapa para llegar hasta la recepción sin que tengas un encuentro poco amable con los vigilantes.

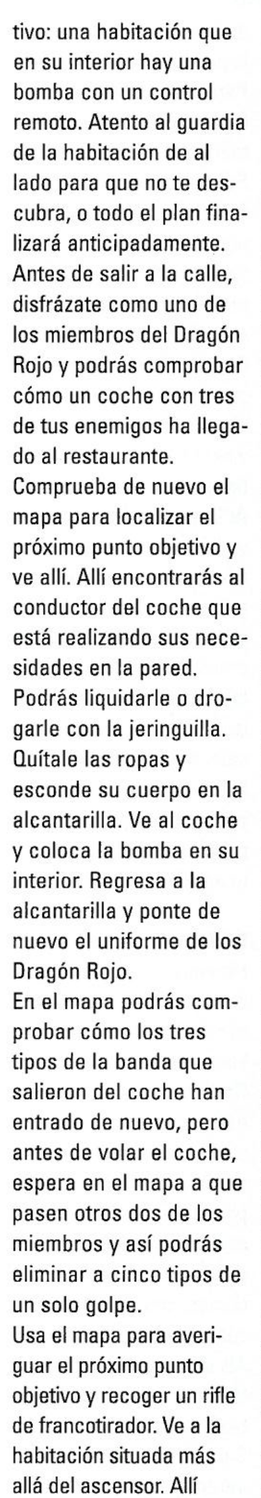
MISIÓN 8

Ahora debes viajar hasta el Extremo Oriente y enfrentarte a los peligrosos tipos de las mafias chinas. Esta misión es otra de las más cortitas. De momento, baja por las alcantarillas localizada en tu mapa hasta que encuentres un bote de raticida. Regresa por las escaleras y ve por la izquierda del edificio hasta que veas una potente limusina. De nuevo, gira hacia la izquierda hasta que veas una puerta con una caja de madera. Entra dentro y sube por la escalera hasta el quinto piso.
Es hora de hacer ejercicio. A continuación, gira a la derecha y abre la primera puerta de la izquierda. Allí podrás hallar un uniforme de jardinero. Póntelo y deja caer todo tu armamento para despistar a los guardianes de tu próxima victima que está situada en el parque tomando té tranquilamente.
Sal a la calle, concretamente hacia la pagoda. Allí, sitúate al lado del carrito del té y usa el veneno en él. Para el mafioso chino todo habrá terminado.



MISIÓN 9

Seguimos con los mafiosos chinos en otra misión que tampoco es muy larga pero que exigirá un poco de habilidad porque necesita de dos acciones puntuales para cargarnos a siete objetivos.
Entra en el restaurante y sube al segundo piso, consulta el mapa que te indicará tu próximo objetivo: una habitación que en su interior hay una bomba con un control remoto. Atento al guardia de la habitación de al lado para que no te descubra, o todo el plan finalizará anticipadamente.
Antes de salir a la calle, disfrázate como uno de los miembros del Dragón Rojo y podrás comprobar cómo un coche con tres de tus enemigos ha llegado al restaurante.
Comprueba de nuevo el mapa para localizar el próximo punto objetivo y ve allí. Allí encontrarás al conductor del coche que está realizando sus necesidades en la pared.
Podrás liquidarle o drogarle con la jeringuilla. Quítale las ropas y esconde su cuerpo en la alcantarilla. Ve al coche y coloca la bomba en su interior. Regresa a la alcantarilla y ponte de nuevo el uniforme de los Dragón Rojo.
En el mapa podrás comprobar cómo los tres tipos de la banda que salieron del coche han entrado de nuevo, pero antes de volar el coche, espera en el mapa a que pasen otros dos de los miembros y así podrás eliminar a cinco tipos de un solo golpe.
Usa el mapa para averiguar el próximo punto objetivo y recoger un rifle de francotirador. Ve a la habitación situada más allá del ascensor. Allí encontrarás a un guardián que deberás liquidar con el cable.
De nuevo, usa el mapa que te indicará la mejor posición para utilizar el rifle. Cuando llegues, dispara y tendrás a dos mafiosos menos. Es un excelente tirador este Hitman.



MISIÓN 10

Es hora de seguir eliminando a molestos miembros de las mafias chinas y en esta ocasión tendrás que tener muchas dotes de concentración y provocar una confusión entre los negociadores y la policía china. Como hemos dicho antes, todo sea por la causa.
Suelta la maleta y sigue adelante por la calle, gira a la derecha en la primera intersección y usa el mapa hasta llegar a encontrarte con el primer negociador.
Permanece oculto hasta que le elimines y arrastres su cuerpo por la alcantarilla. Baja a la alcantarilla y recupera del cuerpo un amuleto, diversa munición y ponte su ropa.
Sube a la calle y ve al coche donde dejaste la maleta con tu equipo.
Sigue la indicación del mapa hasta que encuentres un andamio de construcción. Busca la mejor situación para que no te vean, lo mejor es colocarse detrás del anuncio.
Ahora, a través de la mirilla del rifle debes esperar a que la cabeza del negociador mafioso y del jefe de la policía permanezcan alineadas y disparar matando a los dos al mismo tiempo.
Recoge el equipo y baja por el andamio. Ahora ve donde está situado tu coche y deja caer el maletín en una esquina cerca del coche. Ve ahora al restaurante y sube al primer piso, allí coloca el amuleto al lado de los cadáveres.
A continuación, sal del restaurante, recoge la maleta con el rifle y pon rumbo a tu coche.
Misión final.

MISIÓN 11

Toca una de las misiones más importantes y complicadas del juego, ya que debemos matar al máximo responsable de la Tríada china y recuperar una preciada estatuilla de jade.
Ve a la entrada principal del restaurante vigilada por dos poderosos guardianes y entra por el lado izquierdo. Cruza a través de las puertas dobles dentro de la zona del bar.
Habla con el camarero que está con dolores de estómago y podrás luego recoger una botella de laxante.
Regresa a la entrada principal y sal del restaurante hasta un callejón que encontrarás a la izquierda del edificio, hasta unas puertas traseras. Utiliza el mapa para saber la localización del guardián y una vez que se haya alejado de la zona entra dentro del restaurante y síguele dentro del restaurante por unas escaleras hasta el piso inferior. En una de las habitaciones encontrarás un uniforme de cocinero.
Disfrázate de cocinero y





HITMAN CONTRACTS

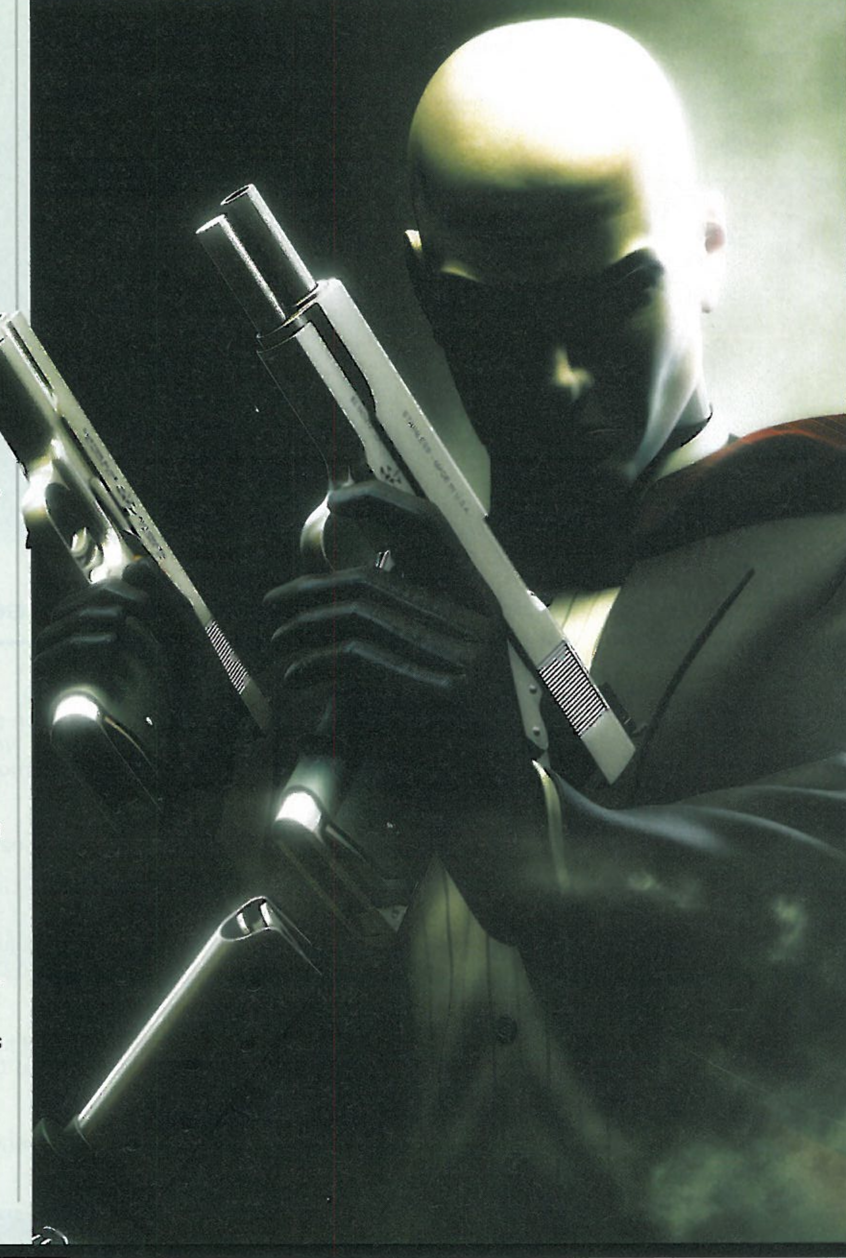
pon rumbo a la cocina.
Una vez estés allí vierte el contenido de la botella de laxante en la sopa.
Ahora lleva la sopa hasta la mesa de Lee Hong y su acompañante.
Cuando se hayan tomado la sopa, el acompañante de Lee saldrá corriendo hasta el servicio. El laxante hace maravillas. Ahora comprueba que ningún guardián está observando y utiliza el cable para estrangular a Lee. Coge la combinación de la caja fuerte de Lee y sal corriendo hasta el patio donde empezó la misión.
Sigue al guardia y acaba con él. De nuevo, recoge su uniforme y armamento y equípalos en tu inventario. Baja al sótano del restaurante y siempre dirígete por la puerta de la derecha hasta que en el mapa aparezca indicada la posición de una habitación con una puerta trasera. Ve a través de la puerta y encontrarás a una persona encerrada en una habitación. Él te dirá la localización de la estatuilla de jade, símbolo de poder de la Triada; pero hay cuatro localizaciones posibles, dependiendo de la aleatoriedad del juego, por lo que te diremos qué tienes que hacer en los cuatro casos.

Prostíbulo
Regresa al almacén del restaurante y sigue la localización del punto en el mapa. Cruza el puente pero, antes de llegar al final, da un pequeño salto hasta el balcón y allí encontrarás una habitación con una caja y en su interior la preciada estatuilla que estás buscando.

Oficina de Lee
Tienes que utilizar el ascensor que aparecerá en el mapa y llegar a las habitaciones privadas de Lee. Utiliza el mapa para averiguar la mejor trayectoria de llegar a la caja fuerte sin tener que cruzarte con los esbirros de Lee, muy molestos por la pérdida de su jefe.

Polvorín
Sal a la izquierda de la habitación del prisionero y en la estancia donde había tantas ametralladoras UZI, el mapa te indicará una pequeña habitación con la caja fuerte en ella.
Entrada del restaurante
Regresa a la parte superior del restaurante y sal por las puertas metálicas a la calle. Sigue las indicaciones del mapa hasta llegar al local con la caja fuerte en su interior.

MISIÓN 12
La última misión es en París y tendrás que encargarte de dar el pasaporte a una serie de influyentes personajes franceses.
De momento, escapa a toda velocidad hasta el balcón, luego salta al edificio de enfrente. Déjate caer por uno de los huecos del edificio sobre uno de los cubos de basura para que amortigüe el violento golpe que sufrirá Hitman. Cuando te recuperes, espera a que los policías que patrullan la zona abandonen para poder escapar de esa zona. Avanza cautelosamente hasta que veas a un enfermero detrás de una patrulla policial. Ve despacito y déjale sin sentido, y cuidando sobre todo de arrastrar su cuerpo detrás del callejón para que ningún policía esté sobre la pista.
Disfrazado de enfermero, ve a la zona donde está toda la policía y busca al inspector en tu mapa. Es el tipo que tiene el megáfono y, para que todo vaya bien, debes buscar un ángulo detrás de él donde ningún agente te vea y así acertar directamente a su nuca de un disparo con el silenciador.
Corre con todas tus fuerzas hasta llegar a la parte superior del mapa, donde una ambulancia te estará esperando para que puedas huir y por fin dar por terminado esta impactante nueva aventura de Hitman.



supertrucos

TRANSFORMERS

[PS2]

TODOS LOS MINI-CONS
En la pantalla del cuartel general de los *Autobots* introduce la siguiente combinación: R2, R1, Izquierda, Derecha, Izquierda, Derecha, Círculo, Cuadrado.

CABEZAS GRANDES
En la pantalla del cuartel general de los *Autobots* introduce la siguiente combinación: Círculo, Círculo, Círculo, Cuadrado, L1, L1, L1, L2.

POWERLINK INFINITO
En la pantalla del cuartel general de los *Autobots* introduce la siguiente combinación: Arriba, Abajo, Arriba, Abajo, Círculo, Cuadrado, Cuadrado, Círculo.

MODO SIGILO INFINITO
En la pantalla del cuartel general de los *Autobots* introduce la siguiente combinación: Arriba, Arriba, Abajo, Abajo, L1, L2, L1, L2.

EXPEDIENTE X

MUERTE AL PRIMER DISPARO
En la pantalla del menú presiona la siguiente combinación de botones para acabar con los enemigos al primer impacto: Círculo, L2, Abajo, R1, X.

MUNICIÓN INFINITA
En la pantalla del menú presiona la siguiente combinación de botones: L1, L2, X, R2, R1.

TODOS LOS BONUS
En la pantalla del menú presiona la siguiente combinación de botones: Izquierda, R1, L1, Abajo, Círculo.

TODOS LOS NIVELES
En la pantalla del menú presiona la siguiente combinación de botones: R2, Derecha, L2, Arriba, Cuadrado.



ONIMUSHA 3 DEMON SIEGE

[PS2]

TRAJE SECRETO DE MICHELLE
Finaliza el juego una vez con el mejor *ranking* (*Onimusha*).

TRAJE DE PANDA
Completa el nivel secreto del modo Entrenamiento especial.

TRAJE ESPECIAL DE SAMANOSUKE 2
Guarda en la misma tarjeta de memoria en la que estás salvando el juego una partida de *Onimusha Blade Warriors*.

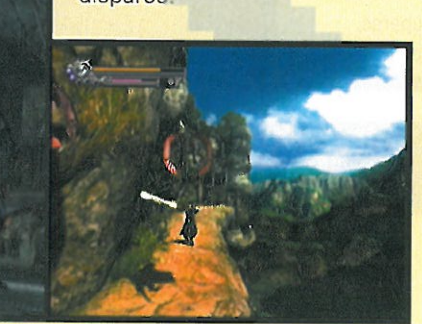
MODO FÁCIL
Muere dos veces en poco tiempo en el modo Normal para que aparezca esta modalidad.

MODO DIFÍCIL
Completa el juego una vez en el modo Normal.

MODO ISSEN
Completa una vez el juego bajo el modo de dificultad Difícil.

MODO HARD ONI
Completa una vez el juego bajo el modo de dificultad *Issen*.

MODO ULTIMATE
Completa el minijuego de disparos.

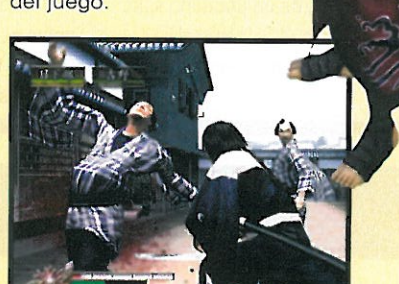




WAY OF THE SAMURAI 2

[PS2]

TODOS LOS PERSONAJES
En la pantalla de creación del personaje, con el cursor en «Selección de Nombre», presiona la siguiente combinación de botones: L1, R1, R2, L2, L1, R1, R2, L2, Cuadrado. A partir de este momento podrás seleccionar a cualquier personaje del juego.



supertrucos

FULL SPECTRUM WARRIOR



VISIÓN DE ARMADA
Comienza una partida y crea un nuevo perfil. Introduce como código **HA2P1PY9TUR5TLE** para conseguir esta nueva función.

MODO AUTÉNTICO
Comienza una partida y crea un nuevo perfil. Introduce como código **SWEDISHARMY** para conseguir esta nueva función.

CABEZAS GRANDES
Comienza una partida y crea un nuevo perfil. Introduce como código **NICKWEST** para conseguir esta nueva función.

MUNICION INFINITA
Comienza una partida y crea un nuevo perfil. Introduce como código **MERCENARIES** para conseguir esta nueva función.

POKÉMON COLOSSEUM

CONSEGUIR A JIRACHI
Conecta tu **Game Boy Advance** con el cartucho de *Pokémon Zafiro* a tu **GameCube** con el disco de *Bonus* de *Pokémon Colosseum* para conseguir a este personaje. Aparecerá en la pantalla de selección de protagonista.

BATALLAS DEL NIVEL 100
Completa la Torre del *Colosseum* en las modalidades de un solo jugador y de varios jugadores para poder acceder a las batallas más complicadas de todo el juego. Entra en el modo Batalla para lograrlo.



SONIC BATTLE

CARTA AMY COMBO
Introduce el siguiente *password* en la *Emerls's Story* para acceder a la carta: **alogK**

CARTA COMBO CHAOS
Introduce el siguiente *password* en la *Emerls's Story* para acceder a la carta: **EkiTa**

CARTA COMBO CREAM
Introduce el siguiente *password* en la *Emerls's Story* para acceder a la carta: **ZAhan**

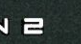
CARTA COMBO E-102
Introduce el siguiente *password* en la *Emerls's Story* para acceder a la carta: **TsueT**

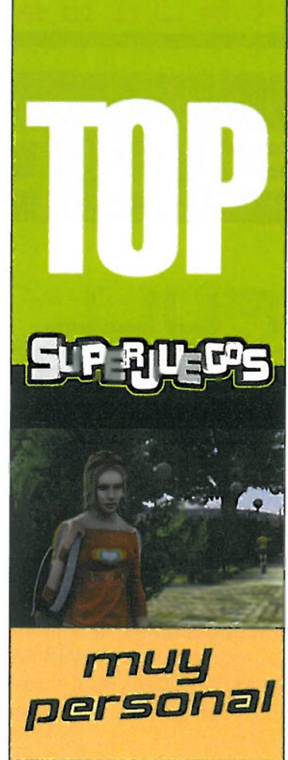
CARTA COMBO KNUCKLES
Introduce el siguiente *password* en la *Emerls's Story* para acceder a la carta: **yU3Da**

MANHUNT

[XBOX]

MODO DIOS
Primero debes completar todo el juego bajo el nivel de dificultad «Fetichista». Después presiona en la pantalla de título la siguiente combinación de botones: Abajo, Abajo, B, Arriba, X, Y, X, Blanco, Arriba, Arriba, L Y

 PLAYSTATION 2  XBOX  GAME BOY ADVANCE  GAMECUBE





PLAYSTATION 2

01> SingStar
Musical ■ Sony C.E.

02> Euro 2004
Deportivo ■ EA Sports

03> Formula One 2004
Conducción ■ Sony C.E.

04> Red Dead Revolver
Shoot'em-up ■ Rockstar

05> Obscure
Survival Horror ■ Virgin Play

06> Athens 2004
Deportivo ■ Sony C.E.

07> Hitman Contracts
Aventura/Shoot'em-up ■ Eidos

08> Onimusha 3: D.S.
Aventura ■ Capcom

09> Harry Potter y El...
Aventura ■ EA Games

10> Need For Speed U.
Conducción ■ EA Games

XBOX

01> Ninja Gaiden
Acción ■ Tecmo

02> Rallisport Chall. 2
Conducción ■ Microsoft

03> Red Dead Revolver
Shoot'em-up ■ Rockstar

04> Euro 2004
Deportivo ■ EA Sports

05> Obscure
Survival Horror ■ Virgin Play

06> Hitman Contracts
Aventura/Shoot'em-up ■ Eidos

07> Splinter Cell P.T.
T.E.A. ■ Ubi Soft

08> Breakdown
Beat'em-up ■ Namco

09> Counter Strike
Shoot'em-up ■ Microsoft

10> Project Gotham 2
Conducción ■ Microsoft

GAMECUBE

01> Metal Gear Solid TTS
T.E.A. ■ Konami

02> Mario Golf
Deportivo ■ Nintendo

03> Final Fantasy C.C.
Action RPG ■ Square Enix

04> Mario Kart D.D.
Conducción ■ Nintendo

05> Pokémon Colosseum
RPG ■ Nintendo

06> Harry Potter y El...
Aventura ■ EA Games

07> Shrek 2
Acción ■ Activision

08> Pokémon Channel
Simulador TV ■ Nintendo

09> Need For Speed U.
Conducción ■ EA Games

10> Sonic Heroes
Acción-Puzzle ■ Sega



N-GAGE

01> Ashen
Shoot'em-up ■ Nokia Games

02> Los Sims Toman La C.
Simulador Social ■ Electronic Arts

03> FIFA Football 2004
Deportivo ■ Electronic Arts

04> T. Hawk's Pro Skater
Deportivo ■ Activision

05> T. Woods PGA T. 2004
Deportivo ■ Electronic Arts

GBA

01> Donkey Kong C. 2
Plataformas ■ Nintendo

02> Metroid Zero Mission
Acción ■ Nintendo

03> Sword Of Mana
Action RPG ■ Nintendo-Square Enix

04> Fire Emblem
Battle RPG ■ Nintendo

05> Super Mario Adv. 4
Plataformas ■ Nintendo

JAPÓN

01> Gradius V
Shoot'em-up ■ Konami (PS2)

02> Crimson Tears
Action RPG ■ Capcom (PS2)

03> Pikmin 2
Estrategia ■ Nintendo (GC)

04> Dragon Quest V
RPG ■ Square Enix (PS2)

05> Xenosaga Freaks
RPG ■ Namco (PS2)

➜ The Elf

OBSCURE

Todavía no tiene suficiente nombre pero el Survival Horror de Microids ha dado una lección a los monstruos consagrados del género. Frescura, un apartado gráfico de ensueño, la posibilidad de dos jugadores simultáneos, banda sonora y doblaje perfectos y la tensión necesaria son sólo algunas de las brillantes características de un juego que os recomendamos de todo corazón.

LOS JUEGOS MÁS ESPERADOS

01> Final Fantasy XII
RPG ■ Square Enix (PS2)

02> GTA San Andreas
Aventura ■ Rockstar (PS2)

03> Gran Turismo 4
Conducción ■ Sony C.E. (PS2)

04> Tekken 5
Beat'em-up ■ Namco (PS2)

05> Burnout 3
Conducción ■ EA (PS2-Xbox)

LOS MÁS VENDIDOS EN CENTRO MAIL



PLAYSTATION 2
1. Pro Evolution Soccer 3 (Plat.)
2. Need For Speed Underground
3. GTA Vice City (Platinum)
4. UEFA Euro 2004
5. GT 4 Prologue + Making Of

XBOX
1. Ninja Gaiden
2. Rallisport Challenge 2
3. TOCA Race Driver 2
4. Hitman: Contracts
5. The Hulk

GAMECUBE
1. Pokémon Colosseum + M.C. 59
2. Metal Gear Solid: T.T.S.
3. Final Fantasy Crystal Chron.
4. Pokémon Channel
5. Super Smash Bros. Melee (P.C.)

GAME BOY ADVANCE
1. Pokémon Rubí
2. Pokémon Zafiro
3. Metroid: Zero Mission
4. Yu-Gi-Oh: W.C.Tournament
5. Super Mario Advance 4

N-GAGE
1. Tony Hawk's Pro Skater
2. Tomb Raider
3. FIFA Football 2004
4. Sonic N
5. Los Sims Toman La Calle

GOLFOMENSAJES

INTERNECIO

Estoy hasta los mandos de todos vosotros, nenazas



Laurita *ha estado a punto de no llegar. El último día me mandó su regalito mensual. Menos mal.*

El Gran Wedge. Supuroso Cretinecio... Veo por la sudoración que emana tu email y por los restos de coxis de oveja muerta que sigues igual de bien de salud. En fin... Te diré que si la revista es más bien negra no es porque nuestro maquetador sea Batman. Si acaso podría ser Catwoman, pero enfundarle un traje de vinilo a Alfonso lo veo chungo (vamos, ni de coña entra). La revista es negra por respeto a las ladillas que día a día transmites a tus ovejas y que fenecen en tan lúgubre e inhóspito tránsito. Manda el dibujo y no te hagas de rogar, pelmazo.

Y al resto de necios que no colabora... Tomad el sol sin protección, bañaos con bandera roja y cruzad sin mirar.

Escribe a: Internecio, O'Donnell 12, 28009 Madrid. sgolfo@yahoo.es

TOP NECIO

- **MANUEL GANDIA CHACOPINO** — El incansable dibujante (y que dure)
- **EL EDU** — No fuma, pero sigue gordo, calvo y feo
- **SERGIO & DAVID DE JOVI** — Los traviesos sensibles del III Reich
- **LAURA PEREZ SEGUER** — Salvada por la campana
- **ADOLFO** — La octava plaga del señor (y la peor)

Manuel Gandía Chacopino

Señor Super, Socorro saqueme de aqui!!!!

No sea quejica Bacterio que mis "mejores" agentes vienen a sacarle de ahi en un pils plas.

Hombre, por fin una mision en la que la T.I.A. se estira un poquito, podemos ir a probar un videojuego de surf con tabla y todo y hare musculos porque pesa lo suyo.

The SURFFERING

PLANCHA DE SURF

No se quien ha sido el gracioso que me ha pegado el letrerito ese pero este es el 4º tipo que me quiere arrancar el colmillo ¿Sera un concurso para suicidas?

El patán patata

Adolfo. Madrid (Vía email)

Hola ***Golferas****, ¿que tal? Yo aquí preparado ya para irme unos días de vacaciones, y como se que tú eres un hombre de mundo... recomiéndame algun lugar interesante para mi descanso estival.*

Pues yo que tú me iría a Irak. Ponte un disfraz de judío con kipa y paséate por alguna ciudad santa. Si llevas una bandera americana, mejor.

El hábitat tiene que reunir ciertas condiciones,como agua para poder remojarme (pero que no sea una cantidad excesiva, porque no sé nadar y tendre que recurrir a usar manguitos y quizas flotador). Tambien tiene que ser un lugar soleado para poder tostarme y lleno de chicas que alaben mi torso desnudo y gocen con mis encantos. Prometo enviarte foto.

En ese caso vete a una leprosería, a una unidad de quemados por ácido o al cementerio. Son los únicos lugares donde pasarías desapercibido.

El otro día fui a la fiesta de ***Driv3r*** *y no te vi... ¿Dónde te metiste? Una eminencia como tu no puede faltar, pero en compensacion vi a* ***Doc*** *y a* ***Nemesis****, con quien compartí momentos inolvidables, seguro que tú recuerdas alguno...*

Te equivocas, sí que estuve. Yo era el que te atizó con el bate de béisbol. El momento más inolvidable que he vivido contigo todavía está por llegar. Pero vaya, miro con fruición las páginas de sucesos y decesos esperando que llegue.

Decirte que estoy muy contento: me han escrito de una firma de tintes porque soy cliente importante, y me han enviado muestras de sus nuevos productos y colores. Que sepas que no soy egoista, y si te quieres hacer mechas, te doy una.

Pues estoy pensando en teñirme los pelos de los nudillos en rojo... Pero creo que en lugar de tinte usaré tu cara (desinfectada, claro). Está claro que aquella cárcel turca en la que tanto se te caía el jabón te marcó tu moda capilar, traviesillo...



Manuel *es, por insistencia, interés y compromiso, la estrella del dibujo de la revista. No os pido que me mandéis tantos como él, pero !leñe¡, aunque sea un dibujillo al mes. Gracias «neciomanolete».*

COSTES DE IMPRESIÓN

¿Sabía que elegir incorrectamente una impresora puede costarle cientos de Euros? PC PLUS le ayudará a tomar la mejor decisión, poniendo a prueba en un riguroso análisis las mejores impresoras láser monocromo para el hogar. A esta comparativa le siguen otras en las que se evalúan las revolucionarias grabadoras de DVD de doble capa, los portátiles domésticos más potentes y los mejores navegadores.
En el número de julio/agosto encontrará también un informe especial, en el que AMD e Intel vuelven a verse las caras para demostrar la superioridad de sus respectivas plataformas. La oferta de este mes se completa con un riguroso análisis del nuevo servicio ADSL 1 Mega de Jazztel, así como pruebas exhaustivas de productos hardware y software como ATI Radeon X600, Sony Vaio PCG-Z1XSP, Iomega REV 35/90 GB, Epox 8KDA3+ y Roxio Creator 7. Todo ello sin olvidar la última beta de Windows XP SP2 beta v.2142, y varios informes en los que se desvelan las claves para aumentar la velocidad de conexión a Internet y sacar el máximo partido a su red inalámbrica.
Además, PC PLUS le regala este mes Calcio Championship, un emocionante juego completo de fútbol que le permitirá disfrutar del deporte rey más que nunca; y el SuperCD con los programas completos Sonic MyDVD para CD, MaxiVista SE, XML Explorer o Smart Pix Manager de Xequte.
Todo por sólo 5,50 Euros en su quiosco.



¡LO MÁS REFRESCANTE DEL VERANO!



Nos espera un verano de lo más calentito y para combatir con él nada mejor que las mil y una refrescantes novedades que os esperan en este número de julio. Para comenzar nada mejor que un completo resumen con los mejores juegos que van a salir para PlayStation 2 en los próximos meses: Tekken 5, Gran Turismo 4, Final Fantasy XII o Metal Gear Solid 3 serán sólo algunos ejemplos de lo que os espera en el interior. También hemos querido acercarnos a la tercera parte de Burnout y a la quinta de Colin McRae dos mitos automovilísticos que van a derrapar sobre nuestra consola justo después del verano. Y para que no se os haga muy dura la espera hasta esos momentos nada mejor que disfrutar con los mejores títulos del momento encabezados por Fernando Alonso y su Formula 1 04, Harry Potter y El Prisionero de Azkaban, Athens 2004, Onimusha 3, Obscure y muchos más. Para los que quedaron atrapados en la última aventura del Agente 47 hemos preparado una guía completa de Hitman Contracts y para los que quieran acción directa y constante, en nuestro DVD-ROM encontrará demos jugables tan atractivas y esperadas como la de Syphon Filter, Athens 2004, Mashed y un montón de nuevas secciones y contenido extra. **¡Todo esto por sólo 6 Euros!**

FOTOGRAFÍA DE ACCIÓN

Ahora que la Eurocopa de Portugal ha comenzado y las Olimpiadas de Grecia están a punto de hacerlo, es buen momento para aprovechar su cámara digital al máximo y obtener impresionantes fotografías de deporte y acción. Gracias al informe del número especial de julio/agosto conocerá todas las técnicas para abordar este tipo de fotografías. Y, si está pensando en comprar una cámara digital, no se pierda los análisis de los últimos modelos de 8 megapíxeles aparecidos como la Canon PowerShot Pro 1, la Konica-Minolta Dimage A2 y la Olympus Camedia C-8080. Ni tampoco la completa guía de compras, en la que encontrará las características técnicas de 50 modelos. Encontrará también completos tutoriales para todos los niveles con los que transformar una fotografía en un retrato pop-art o un dibujo al carboncillo, y mucho más. Además, para que pueda obtener las mejores fotografías este verano, DigitalCamera Magazine le regala un estupendo trípode que podrá llevar a cualquier lugar durante sus vacaciones.Y como siempre, un CD-ROM de regalo con programas completos, imágenes de prueba de las principales cámaras analizadas, plug-ins y mucho más. **Y todo por sólo 5,50 Euros.**



LOS MEJORES DEL SHOW

Premios E3

Tras el aluvión de novedades que fueron presentadas durante el pasado **E3** celebrado en Los Ángeles, llega el momento de valorar con más calma y con perspectiva los títulos que se merecen ese reconocimiento especial. Por ello, la prensa especializada internacional se ha puesto de acuerdo a la hora de otorgar, como cada año, estos codiciados premios. La decisión ha sido muy complicada, pues todos y cada uno de los nominados cumplían con creces los requisitos necesarios para llevárselos. Todos esperamos grandes cosas de estos juegos en el futuro próximo y los ganadores son....

//Este año la competencia fue dura//

Mejor Hardware
PSP

Mejor Juego Original
Donkey Kong Jungle Beat

Halo 2
Mejor Juego de Acción



Mejor Juego de Consola
Halo 2



Mejor del E3 [PSP]

La categoría reina de estos premios, algo así como el Oscar a la mejor película, fue para la nueva portátil de **Sony**. A pesar de la fuerte competencia con **DS** de **Nintendo**, la pequeña bestia negra supo convencer por varias razones. En primer lugar por su estilizado diseño, pero también por sus apabullantes características técnicas y por el apoyo de la mayoría de las compañías, que se tradujo en una gran cantidad de títulos.

Mejor Juego de Aventura
Splinter Cell

Def Jam: Fight For New York
Mejor Juego de Lucha



Jade Empire
Mejor Juego de Rol

Mejor Juego de Conducción
Burnout 3

Madden NFL 2005
Mejor Juego Deportivo



Halo 2
Mejor Juego Multijugador



No te pierdas el

EXTRA DE VERANO

de tu revista favorita

mega TOP te regala

la mega radio de Shin Chan

Además, en la revista de julio-agosto, te espera un especial 'Cine de verano' con los grandes estrenos de la temporada: 'Shin Chan. Operación Rescate'; 'Shrek 2'; 'Spider-Man 2'; 'Spy Kids 3D'; 'Yo, robot', con el famoso Will Smith; 'Thunderbirds' (te invitamos al preestreno) y 'Catwoman'. También llega la cuarta temporada de 'Los Simpson' y 'Futurama' en DVD. Encontrarás un mega reportaje sobre los Juegos Olímpicos de Atenas. **Y, como cada mes,** lo último en TV, videojuegos, música...

sólo 4 euros



Hora de enseñar los dientes.

Sí amigo, los malos han vuelto. Ahora te toca a ti dar la cara.
Ahora te toca enfrentarte a enemigos con inteligencia artificial avanzada.
Te toca salir de mil y una emboscadas.
Te toca recorrer escenarios tres veces más largos,
arriesgarte a que un francotirador te deje seco
y dominar más de cien armas.
Syphon Filter: The Omega Strain.
Con la posibilidad de personalizar los personajes
y nuevo modo on line con zonas exclusivas de juego y misiones en equipo.
Ahora te toca a ti enseñar los dientes.

